

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№9
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Dungeon Siege II

в гостях у сказки

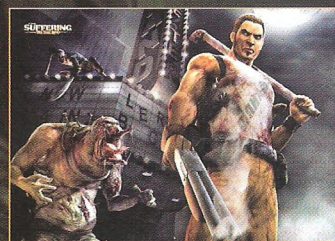
Grand Theft Auto: San Andreas

в черном-черном городе...

Земля 2160

тайна четвертой планеты

ПОСТЕРЫ



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Project: Snowblind, Hellgate: London, Tomb Raider: Legend, Onimusha: Dawn of Dreams, Beat Down: Fists of Vengeance, SWAT 3: Тактика и Стратегия, Карибский кризис: Ледниковый период, Call of Duty: Золотое издание, «Пляжный волейбол», Гейм-скандалы августа, Sid Meier: Великий стратег нашего времени, WCG 2005 — тур по Украине, КомМиссия-2005

ISSN 1609-90009



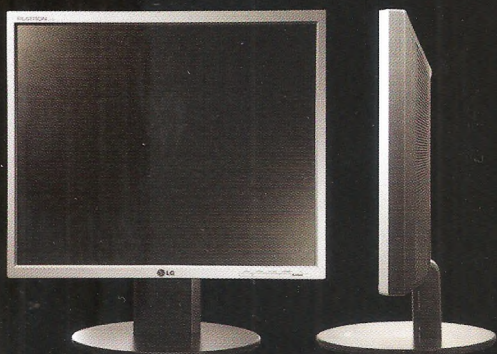
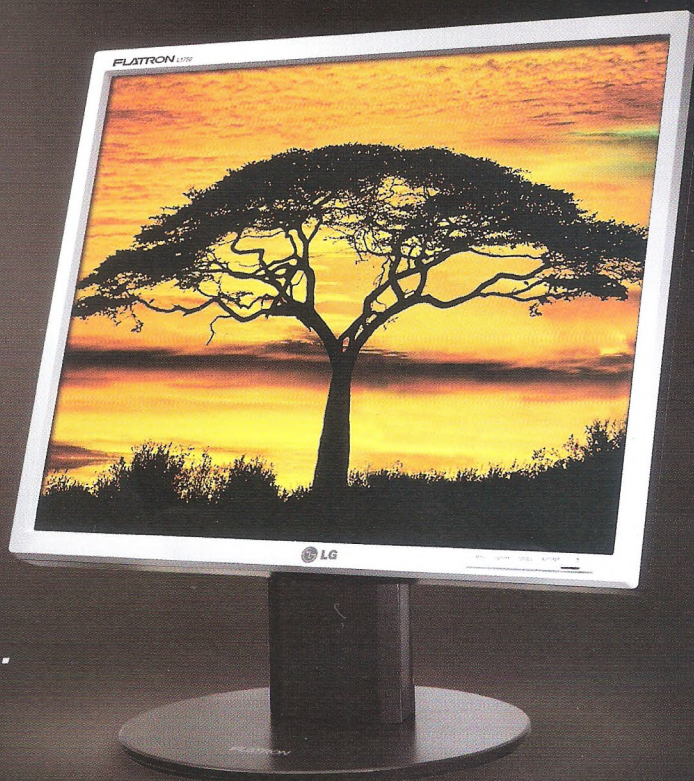
9 771609 900008 09>

Подписной индекс — 23852

Швидка реакція

матриці та доступна ціна!

Дійшло навіть
до жирафи...



FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1750SQ

8ms
Швидкість
реакції матриці

- Тип: 17" LCD монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Кут огляду: 160° (верт.)/160° (гор.)
- Час реакції матриці: 8 мс
- Інтерфейс: 15 Pin-D sub
- Спеціальні функції:
 - Налаштування зображення: LightView
 - Регулювання підставки: поворот, нахил
- Фізичні характеристики:
 - Вузька кромка
 - Можливість кріплення на стіну
 - Кольори: сріблястий, чорний

LIFE'S GOOD



АКЦІЯ «СЮРПРИЗ
У КОЖНІЙ КАРТЦІ»

**СУПЕР
ПРИЗ**



**10
СКУТЕРІВ**

**2
АВТО**



Поповніть рахунок та наздоженіть власну мрію!

Відтепер в акції «СЮРПРИЗ У КОЖНІЙ КАРТЦІ»

з'явилися додаткові сюрпризи – на колесах:

- один потужний джип Toyota
- два сучасних авто Volkswagen
- десять легких та швидких скутерів Suzuki

Ви готові до подорожі?

Детальна інформація: 8 800 50 5433 0 або 5433 у мережі life:) www.life.com.ua

life:)
Життя стає цікавішим!



GSM

INTRO

Слезы мешают мне печатать, заливая клавиатуру и грозя коротким замыканием. Этим летом голливудские киношники получили рекордно низкие сборы. Речь идет даже не о миллиардах, а о каких-то жалких сотнях миллионов долларов. В этом году тысячи золотых табакерок с коксом не дошли до своих адресатов. Сотням несчастных приходится ездить на годовалой «бентли», как каким-то жалким арабским шейхам. У некоторых, страшно сказать, даже нет денег, чтобы сделать себе шестой бассейн с шампанским. Просто сердце комом стоит в горле. А у вас? А должно бы. Ведь именно на вас обвиняющее направлен их указующий перст. На вас и таких, как вы.

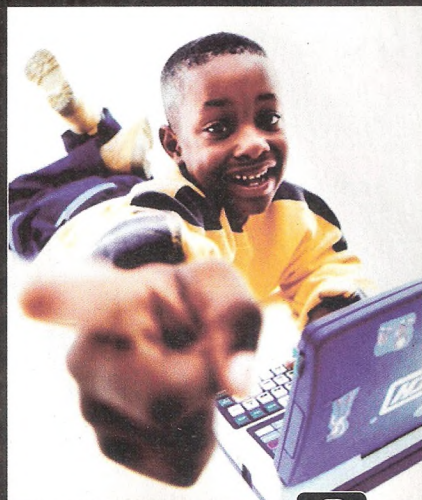
Голливудчики уже давно обвиняют во всех своих бедах любителей электронных игр, но только в этом году они испугались достаточно, чтобы по этому поводу что-нибудь предпринять. Обещают внимательнее относиться к нашим продвинутым вкусам, клянутся обновить столетний жанр киноискусства, чтобы персонально нам было интересно. Ну что ж, давно пора. Однако, думаю, нам стоит не останавливаться на Голливуде, а детально разобраться, кто и где нам тут халюву гонит.

Почему по телику крутят, что хотят и когда хотят? А? Интерактивность – слышали о такой? Почему в интернет-клубах нельзя за клавиатурой пить пиво и точить чипсы? Почему саундтреки к играм не крутят так же, как официальные треки фильмов? А что за коматозники отвечают за оформление городского пейзажа? Что за хроникеры делают книги абсолютно такими же, какими они были пять веков назад?

Вы, голливудчики и оформители пейзажей, думаете, всё идет как надо? Так мы вам дадим нюхнуть века двадцать первого! Если не хотите сменить лимузин на велосипед, зарубите себе на носу четыре базовых «И»: «Интерактив», «Игра», «Идея», и... и... «И все такое прочее». И замените ими ваши три привычные «П»: «Парили всякую тупфу», «Парим» и «Парить будем». Ясно?

И смотрите нам! Чтоб завтра – всё переделывать. Придем – проверим.

By Olmer

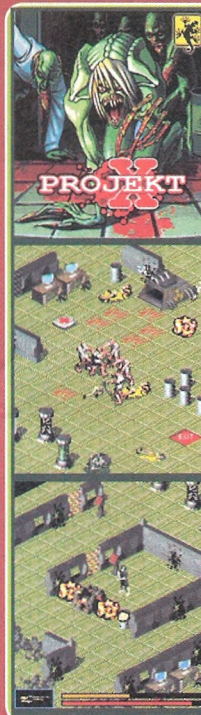


Содержание

Раздача слонов	
Ferrari уехала!	4
Эхо планеты	
П@утина	5
Гейм-скандалы августа	15
МегаGame	
Dungeon Siege II	6
Grand Theft Auto: San Andreas	10
Абзац сентября	14
Ждем-с!	
Beat Down: Fists of Vengeance	16
Hellgate: London	18
Onimusha: Dawn of Dreams	22
Tomb Raider: Legend	26
To play or not to play	
Project: Snowblind	30
Земля 2160 (Earth 2160)	36
Чува-а-ак!	
Sid Meier: Великий стратег нашего времени	40
Клубничка	
В шаге от киберспорта	43
WCG 2005 – тур по Украине	44
Компьютер чемпионов	48
Animania	
КомМиссия-2005. Украина. Киев	50
Железный Вoom!	
Play Station Portable. Отдых в кармане	54
Электронное лето LG	58
Compro VideoMate U900	60
Compro VideoMate U880	61
Жажда скорости: MSI 925XE Neo Platinum	62
Outro	64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



ПРОЕКТ X 5100704289

Будуть секретні розробки по створенню нових імплантованих вірусів та біохімічного озброєння. 19:27 - зв'яз з лабораторією несподівано перервався... 22:45 - розпочався вхід в базу, для вивчення причини. Подозреваю: утечка експериментального "Х-вирусу", спосібного відроджувати та перероджувати умерші клітки мертвої плоти. Вам предстоит столкнуться с полчищами мертвецов и зомби, единственное желание которых - насытиться живой плотью... В игре, вам встретятся различные вооружения, начиная с дувальки, автомата, гранатомета и огнемета, заканчивая крошечным оружием и вакуумной бомбой. К каждому типу вооружения, можно найти собственный боезапас. Кодовые замки, кислотные реки, все это встретится вам на пути истребления восставших мертвецов! Один их укусов и Ты - это ОНИ. Тебя можно вернуть к жизни только противоядием. Успейшь ли ты его найти...?

LG: B2000, B2100, C1100, G1800, A7150, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, F2400, G5600, G7100, L3100, Motorola: C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, E398, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V555, V560, V551, V560, V620, RazrV3, T725 Nokia Series 30: 3510i, 3530, 3585i, 3586i, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6110, 6012, 6015, 6015i, 8910i, Nokia Series 40: 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 6020, 6220, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7620, 7630, 7650, Nokia Series 60: 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, X120, C300, E310, E316, E700, E710, E720, E715, E800, E810, E820, E850, P400, P510, S100, X400, X450, X460, X480, X700, P730, D410, D500, P730, E720, Siemens: C65, S165, C62, M65, S65, CX65, CX70, Sk65, S55, M55, C60, MC60, S165, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700i, K750, K500i, F500i, K300i, K300



Ukrainian Sexy Blonde:

Галерея мініатюр, как в известнейшем просмотрщике ACDSee: Самое максимальное количество девушек, по отношению к любым остальным аналогам. Высочайшее качество слайдов: Режим AUTO слайд-шоу. Перемещение по последовательности слайдов; Увеличение, уменьшение изображения; Перемещение масштабируемого изображения; Полноэкранный просмотр; Различные эффекты появления изображения; Быстрый переход в браузер;

LG: C1100, F2100, Motorola: C380, C385, C650, E550, RazrV3, T725, V180, V186, V188, V220, V300, V400, V500, V535, V545, V555, V560, V551, V560, Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6010, 6012, 6015, 6015i, 8910i, Nokia Series 40: 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 6020, 6220, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7620, 7630, 7650, Nokia Series 60: 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, X120, C300, E310, E316, E700, E710, E720, E715, E800, E810, E820, E850, P400, P510, S100, X400, X450, X460, X480, X700, P730, D410, D500, P730, E720, Siemens: C65, S165, C62, M65, S65, CX65, CX70, Sk65, S55, M55, C60, MC60, S165, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700i, K750, K500i, F500i, K300i, K300



ВИДЕО-ПОКЕР 5100705289

Покер - это классика карточных игр. Игра, без которой невозможно представить себе любое казино. Игра, на которой делались состояния. Игра, в которую играют люди с тугими бумажниками и каменными лицами. Игра, в которой выдержка и умение блефовать ценятся выше всего. Теперь "ВидеоПокер" - и для твоего мобильного телефона. Проверь свое умение вовремя пасовать и повышать ставку в нужной момент!

LG: C1100, F2100, G5400, G5500, G7000A, G7030, G7050, G7100, Motorola: C380, C385, C650, E398, E550, RazrV3, T720, T722, T722i, V180, V186, V188, V220, V300, V400, V500, V535, V545, V555, V560, V551, V560, Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6010, 6012, 6015, 6015i, 8910i, Nokia Series 40: 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 6020, 6220, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7620, 7630, 7650, Nokia Series 60: 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, X120, C300, E310, E316, E700, E710, E720, E715, E800, E810, E820, E850, P400, P510, S100, X400, X450, X460, X480, X700, P730, D410, D500, P730, E720, Siemens: C65, S165, C62, M65, S65, CX65, CX70, Sk65, S55, M55, C60, MC60, S165, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700i, K750, K500i, F500i, K300i, K300



Дурак Interactive

Вам предстоит сыграть в карточную Дурака с самой обворожительной и сексуальной девчонкой. Обладательницей острого и зыбкого языка, одолеваяющего вас в самые заманчивые моменты: Ваша соперница наделена множеством неотразимых женских качеств, познать которые вам будет интересно! Попробуйте обыграть ее, и вам откроются все прелести женской красоты и нрава.

Motorola: C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, E398, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V555, V560, RazrV3, T725, Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3587, 3587i, 3595, 6110, 6012, 6015, 6015i, 8910i, Nokia Series 40: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6010, 6012, 6015, 6015i, 8910i, Nokia Series 60: 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, X120, C300, E310, E316, E700, E710, E720, E715, E800, E810, E820, E850, P400, P510, S100, X400, X450, X460, X480, X700, P730, D410, D500, P730, E720, Siemens: C65, S165, C62, M65, S65, CX65, CX70, Sk65, S55, M55, C60, MC60, S165, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700i, K750, K500i, F500i, K300i, K300



Fruit Mania 5100701289

Столица азарта - Пас-Бегас, а ее король - игровой автомат, на котором вращаются рулетки с разными фруктами. Собери на горизонтальной линии три одинаковых фрукта и ты - Победитель! И зачем гадать, насколько ты удачливый для настоящего выигрыша? Достаточно сыграть с автоматом на твоём мобильном, оценить шансы на победу и отправиться в казино... LG: C1100, F2100, G5400, G5500, G7000A, G7030, G7050, G7100, Motorola: C380, C385, C650, E398, T720, T722, T722i, V180, V186, V188, V220, V300, V400, V500, V535, V545, V555, V560, RazrV3, T725, Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6010, 6012, 6015, 6015i, 8910i, Nokia Series 40: 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 6020, 6220, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7620, 7630, 7650, Nokia Series 60: 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, X120, C300, E310, E316, E700, E710, E720, E715, E800, E810, E820, E850, P400, P510, S100, X400, X450, X460, X480, X700, P730, D410, D500, P730, E720, Siemens: C65, S165, C62, M65, S65, CX65, CX70, Sk65, S55, M55, C60, MC60, S165, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700i, K750, K500i, F500i, K300i, K300



Excreman 510062931

О такой игре на мобильном телефоне вы могли только мечтать - потрясающий геймплей, изумительная графика и самые прикольные звуковые эффекты. Очень красивая аркадная игра, изобилующая всевозможными препятствиями.

Motorola: E398, E550, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V560, V620, RazrV3, T725, C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6110, 6012, 6012i, 6015, 6015i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6610, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 3650, 3660, 6260, 6300, 6670, 7610, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, Siemens: C62, S55, M55, C60, MC60, S165, M65, CX65, S65, CX70, Sk65, S65, S65, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608



Crystal of Life 510058931

Главный герой игры - молодой студент-волшебник. Чтобы стать настоящим магом он должен пройти тяжелые, но очень интересные испытания. Вы начнете игру в облике старца и для того, чтобы вернуть себе молодость и облик должны пройти все испытания и обрести кристалл молодости.

Motorola: E398, E550, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V560, V620, RazrV3, Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6610, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 3650, 3660, 6260, 6300, 6670, 7610, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, P400, E700, E710, E800, E810, E820, E850, X100, C200, X600, X610, X400, X450, Siemens: C65, C62, S165, M65, CX65, S65, CX70, Sk65, Sx1, SonyEricsson: K500, K500i, K700, K700i



Real Billiard 510050289

Бильярд, это отличный способ провести время с друзьями. Теперь это развлечение доступно вам всегда и везде, потому что TM Отпад представляет вашему вниманию самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. Игра Real Billiards имеет полноценный русский интерфейс, справку и помощника, что позволит русскоязычным игрокам получить полное удовольствие от игрового процесса.

Nokia: 3650, 7650, N-gage, N-gage-QD, 6600, 6620, 6630, 7610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6810, 6880, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7620, 7630, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000



Toxic War 510066289

Токич ВАР - Безумная война в сумасшедшем мире. Разнообразие зон пост апокалиптического мира ждем вас в лучшем Блокбастере 2005 года. Провожая кровавую битву, встречая мрачную ночь - единственная цель - дожить до утра! Непрерывная, разнообразная специфика, лучшие гейм-плэи, позволят вам насладиться последней битвой на Земле.

Motorola: C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, E398, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V560, V620, RazrV3, Nokia: 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6110, 6012, 6012i, 6015, 6015i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6610, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 3650, 3660, 6260, 6300, 6670, 7610, 7650, N-gage-QD, Samsung: C100, C110, S300, X100, C200, X600, X610, Siemens: C62, S55, M55, C60, MC60, S165, M65, CX65, S65, CX70, Sk65, S65, S65, SonyEricsson: K500, K500i, K700, K700i, T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608



Real Rally 510064289

Максимально приближенный к реальности симулятор гонок от Qplaze TM. Реально существующие трассы мира и прототипы гоночных автомобилей добавят еще больше достоверности. А когда после длинной прямой дороги тебе будет необходимо вписаться в крутой поворот - адреналин не оставит тебя ждать. В Real Rally ты можешь основательно подготовиться к турниру в одиночных заездах, стать настоящим профи и оставить позади всех своих соперников.

Nokia: 3650, N-gage, N-gage-QD, 6600, 6620, 7610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7620, 7630, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000



Танк Т-34 и штурмовик ИЛ-2

Аналоги у игры нет! Это симулятор танка, да не простого, а самого известного в мире (Т-34) и не менее известного самолета - штурмовика ИЛ-2. В зависимости от задания Вы проходите миссии за штурвалом боевого самолета либо на командирском месте танка. Действия разворачиваются зимой 1942 г.

Ferrari уехала



мал,
что это
он, указываем
и улицу).

Руслан! Приходи в гости – заберешь свой приз! Будет тебе подарок к 1 сентября! (Большая к тебе просьба предварительно позвонить нам в редакцию, чтоб согласовать время твоего визита, окей? Мы поедем на завод и стирим, наконец, модель, которую пообещали подарить победителю.)

Спасибо всем, кто принял участие в конкурсе! Обещаем в дальнейшем провести еще не один конкурс и разыгрывать все больше и больше призов (всё более и более ценных). Читайте следующий номер журнала «Шпиль!» – и вы узнаете о еще одном нашем мега-розыгрыше призов. Тогда вы сразу поймете, кто разыгрывает лучшие призы!

Редакция журнала «Шпиль!».

Первый из призов второго полугодия 2005 года уезжает из нашей редакции к нашему читателю!

Как вы все помните, в этом полугодии мы вручаем приз – автомобиль Formula 1 Ferrari – победителю розыгрыша из посвященного Need for Speed спецвыпуска журнала «Шпиль!». Естественно, не сам автомобиль, а его официальную модель. Причем модель того самого болида, на котором ездил сам Рубенс Баррикелло.

Вторым призом станет внешний, да еще и переносной накопитель с кучей интерфэйсов, который мы разыграем по анкетам, присланным

нам подписчиками журнала на второе полугодие – его мы объявим в ближайшее время, когда, наконец, соберем всю летнюю почту.

Третьим станет коллекция телефонов Alcatel, которые мы разыграем уже в этом месяце среди наших читателей, купивших специальный выпуск «Шпиль!», посвященный мобильной связи, и приславших нам заполненный купон.

И вот, как мы уже сказали, первый приз разыгран!

К нам пришло огромное количество анкет, мы их внимательно почитали, подсчитали и собрали данные воедино. Если вам интересно, то хотим сказать, что читают нас, как оказалось, все, везде и всё

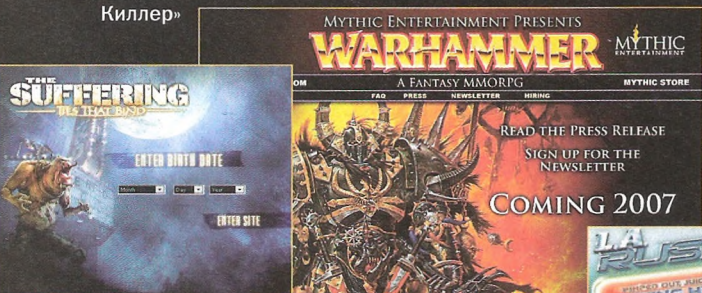
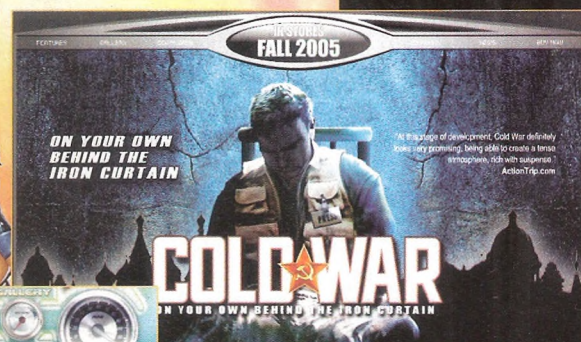
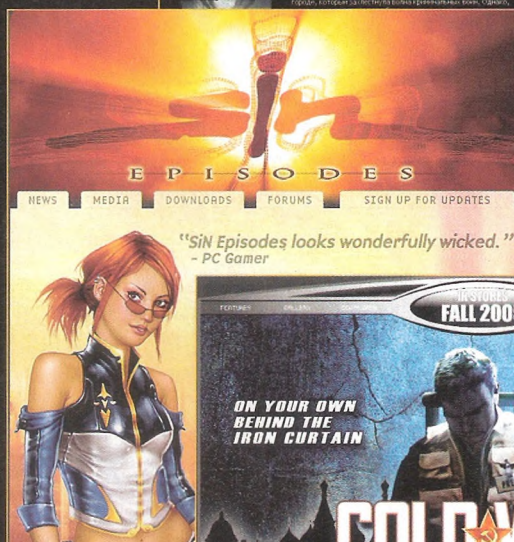
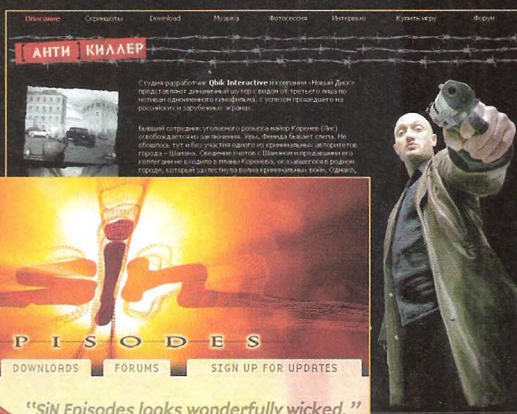
время. Это и школьники, и военнослужащие, и уже взрослые дядьки. Причем со всех регионов Украины – от южного берега Крыма и до Харьковской области, от Мукачевского района и до.., в общем, везде. Но самый большой прикол состоит в том, что удача улыбнулась жителю столицы. Конечно, в столице, ясное дело, народу побольше, чем в других городах, геймеров – очень много, и читателей, соответственно, тоже. Так что неудивительно, что именно житель Киева выиграл приз.

И вот имя победителя: **Хвостенко Руслан, г. Киев, ул. Семашко** (далее адрес говорить не будем, но чтобы другой мистер Хвостенко, приславший нам анкету, не поду-



В ожидании выхода новых игр можно ознакомиться с сайтами, посвященными вашим любимчикам

- fifa06.ea.com – непривычно видеть игру FIFA с индексом, начинающимся на «ноль» – FIFA'06
- www.premiermanager.info/2005_2006 – футбольный менеджер Premier Manager 2005–2006
- www.sufferingtiesthatbind.com – Suffering: Ties that Bind
- www.coldwar-game.com – американцы расскажут о тех жутких ужасах, которые можно было найти за «железным занавесом» – то есть у нас в стране © – Cold War
- www.juiced-racing.ru – русский сайт аркадного гоночного симулятора Juced
- www.larushgame.com – родственник Juced – L.A. Rush
- www.serioussam2.com – Serious Sam 2
- www.warhammeronline.com – не Warhammer 40k, а просто Warhammer
- www.sinepisodes.com – еще одна игра под Steam – тоже шутер, как и все прочие Steam, Sin Episodes
- www.pilotdowngame.com – стелс-экшен Pilot Down
- antikiller.nd.ru – лысый череп Гоши Куценко в игре «Анти Киллер»



Название: **Dungeon Siege II**Разработчик: **Gas Powered Games**Издатель: **1C**Жанр: **action-RPG**

Системные требования:

Pentium 4 1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.gaspowered.com/ds2

ОЦЕНКА:	10+
Графика:	10
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	8
Сюжет/концепция:	9



дослада подземелья

Нет, ну это же надо – «классическая» ситуация! Стоило только на минуту отвлечься – и вот пожалуйста, вляпался. Интересно, куда же меня занесло? А это что еще за голос свыше вещает? Оп-па... вляпался-таки серьезно. Ладно, послушаем, что это за глас небесный.

Чё? Опять спасти всех? Нет, даже и не мечтайте! Я в отпуске! Приходите завтра. Но, похоже, выбора у меня нет. И профсоюз явно продешевил с тарифами на работу в неурочное время. Ладно, слушаем дальше. Кем я хочу быть? Космонавтом!!!! Говоришь, не получится, ибо это фэнтезийный мир... Окей, замечано. Хочу быть крутым ролевиком. А... это action-RPG, и такого параметра, как CHA, здесь не существует... Всё с вами ясно. Тогда хочу быть жутко закрученным манчкином. Короче, огласите весь список, пожа-

луйста! Так-с, что тут у нас? Ассортимент вполне пристойный: люди, эльфы, дриады (те же эльфы, только в профиль ☺), полугиганты (исключительно мужеского полу).

– Ого, хорошо у вас тут, знакомо и привычно, – прокомментировал я параметр «chance to find magic items».

– Да, пришельцы с *battle.net* будут у нас как дома, – ответил Глас свыше. – У нас есть все, что их меркантильным душам надобно: наборы, уникальные, раритетные, улучшенные и улучшаемые вещи. И не крути носом, Злобный Светлый Герой, даже тебе понравятся наши подземелья и драконы!

– Но-но, поосторожнее с такими шутками, – отозвался я. – И вообще давай двигать дальше.



Злобный Светлый Герой оказался на развилке трех дорог, а по центру, как и положено в таких случаях, кра-





совался камень с наскальными рисунками и подписями для особо умных путешественников. «Путь Наемника, уровни 1–39» – прочел Lich. Далее следовали путь Ветерана (уровни 40–69) и стезя Элиты (уровни 70–100).

«Где-то я уже подобное видел, причем не единожды», – в голове мелькнула очень умная мысль, в то время как ноги сами сворачивали на путь Наемника.

Далее последовал красочный и головокружительный полет в десантном модуле в лапах дракона, в ходе которого все успели избавиться даже от вчерашнего завтрака. Наемники выползли на свежий воздух, и Lich с удивлением обнаружил на себе вполне сносную кольчужку и совершенно никудышный ржавый кинжал в руках. «Да я бы этим обломком манную кашу резать боялся, а тут воевать придется...» – выдал он очередную мысль вслух. Внезапно что-то громко свистнуло, и макушка Героя с достоинством выдержала первый удар Судьбы в виде

увесистого фолианта с надписью «Журнал». Открыв сей очень даже немаленький том, Lich удивленно хмыкнул – столько текстовой информации, наверное, еще ни в одном action-RPG не было. В журнале фиксировалось абсолютно всё: задания, монстры с подробным описанием, полезная информация; тут же были абсолютно все нужные карты, а также накопленные в ходе путешествия сведения и фразы для активации алтарей. Всё заботливо расписано и разбито по актам. Для пушечного удобства журнал обладал еще одним неоценимым свойством – открывался на нужной странице в зависимости от события. Помимо всего прочего, в журнале имелся и краткий курс (разумеется, разбитый на отдельные уроки), пригодный для любого начинающего Героя, Искателя приключений или Борца со Злом. Этот детский лепет для чайников Lich даже смотреть не стал.

Рядом с Героем бодро скакал эльф, закованный в броню по самые уши. А выше ушей

была густая кислотного вида шевелюра, которой позавидовал бы даже самый отъявленный гопстопер.

– Эй, приятель! – окликнул он эльфа и для пушечного убедительности зарядил ему мощнейший подзатыльник, – последние новости расскажи?

– Как видишь, мы прибыли как раз на бой с дриадами. Победим – и Темный Господин Волдис будет доволен. Но всё станет гораздо ажурнее, если мы захватим для него много мощных артефактов. Только вот загогулина: я недавно медитировал, и с тех пор мне постоянно кажется, что мы сражаемся не на той стороне.

– Не волнуйся, дружище, всё будет в полном порядке, и не бери дурного в голову, для этого книжки есть, – Lich похлопал по журналу. – К тому же, я недавно тоже так наметитировался со старыми знакомыми, что наутро подошел к зеркалу и... испугался ☺.

– Угу, – жизнерадостно отозвался эльф с выражением пол-

нейшего пессимизма на лице.

– А хорошо тут у вас, красиво... Вон гляди, какой экземпляр славный побежал. Ну какой он древесный голем, если это энт, причем самый настоящий! А красота-то какая неопишная... Загляденые сплошные!

– Ничего подобного, энты – совсем из другой сказки. Для справки: у нас и хоббитов нет.

– Не беда, – откликнулся Lich, – и гномов с дварфами с головой хватит. Кстати, помню, бывал я в ваших краях года два назад, и было скучновато.

Но главная хохма – был у меня попутчик – коротышка, маг по профессии. В некоторые лужи с головой уходил, но в основном – аккурат по шапку. Вот представь себе картину: сверху шапка, сам в луже пузыри пускает, а заклинания так и летят из-под воды. Умора да и только.

– Подобные ляпсусы в прошлом! Материк Аранна здорово изменился за последнее время, – мгновенно вступился за родной дом эльф.





– О, какой приятный сюрприз, не торозит совсем! – тут Lich удивленно вззрил на счетчик FPS, в худшем случае замиравшем на отметке 20, и всё время выдававшим

30–45 кадров при хорошо выкрученных настройках. Да, всё-таки что-то изменилось в мелком-мягком королевстве ©.

– Ну дык говорили ж, что тебе тут понравится, – прошелестел вместе с ветром Глас свыше.

– Кстати, а с чего это наш босс, принц Волдис, вдруг на весь мир ополчился и решил его завоевать? Не с той ноги встал, что ли? – спросил Lich, между делом разделявая очередной древесный голема на опилки и щепки.

– Так он долго к этому шел – книжки читал запрещенные, свитки потаенные, с личностями жуткими яхсался, постепенно лез вверх по служебной лестнице в иерархии Зла. А потом объединил свои усилия с темными колдунами и завладел Темным Артефактом с очень заковыристым и труднопроизносимым названием. В результате Волдис стал крут просто до безобразия. Заделался таким себе Злым Властелином и захотелось ему власти над миром да артефактов крутых. И всё себе любимому. Но более всего жаждет он заполнить в свои лапы один экземпляр – щит, равный по силе его мечу и способный ему противостоять на равных. В общем, со-

брал он армию без числа и счета и приступил к удовлетворению своих желаний. Остальное ты уже знаешь, – грустно закончил свой рассказ эльф.

– Ну, по поводу любви к артефактам, то это в наше время почти естественно. Я знаю места, где таких вот любителей целый ladder © и даже не один. Но, судя по всему, это так дурно на него Артефакт повлиял – проклятый он. При работе с артефактами подобной мощи обязательно надо ознакомиться с инструкцией. Или с руководством пользователя. А еще желательно предварительно ТТХ изучить, прочитать всё написанное мелким шрифтом, по форумам прошвырнуться, реальные отзывы узнать. А то хватит какой-нибудь перец такую игрушку, и давай злодействовать...

– Эй, парень, да ты рассуждаешь, как настоящий профессиональный Герой! – с жаром воскликнул эльф.

– Ну так я и есть этот самый Герой, – самодовольно заметил Lich. – И я всех спасу, хотя, если честно, мне большой облом это делать.

– Но-но, разговорчики в строю! – вставил свою реплику Глас свыше.

– Ладно, проехали. Побегали дальше, нас впереди ждет еще много чего интересного, – сказал Герой и, сделав хвост трубой и рожу чемоданом, бодрой рысью, чередуемой с легким галопом, потрусил вперед...



Эх, жалко птичку-то...

...И понесло этого вроде бы здравомыслящего эльфа к Волдису на рога. А лезть к нему без прокачки – всё

равно, что бросаться с шашкой на танк. Ладно, скатертью ему дорожка на небеса обетованные. И мне, кстати, тоже, но уже в другую сторону, то есть к Волдису на последний бой. Хотя, чуёт мое чутье, и там всё не закончится. Да, хорошо здесь, цивилизация – по направлению от начала к концу ведет аккуратная, хорошо утоптанная дорога. Она одна такая, сбиться с пути невозможно. Даже скучновато как-то. Шаг в сторону считается попыткой найти секретные места. Главное в этом деле – найти за что дернуть или куда стрелкнуть, а дальше уже, как говорится, дело техники. Но не всегда монстры охраняют сокровища. И можно напориться и на пустой сундук.

Чудищ всегда много. Но, как и раньше, на протяжении каждого акта приходится сражаться с несколькими основными сортами монстров, раскрашенных во множество разновидностей и пород, нападающих одной большой неоднородной массой. А ведь даже белый утюг, выращенный стаей диких напильников, знает, что повторы очень быстро начинают надоедать.

В лучших традициях Blizzard сработаны местные шишки, окруженные стайками миньонов. Особо продвинутые чудища помечены огненным ореолом и, помимо большой силы при минимальном количестве ума и колоссальном запасе живучести, обладают самыми разными дурными привычками. Так, бывает, встретишь какого-нибудь гада, а у него надпись через все пузо «ненавижу пользующихся лечебными бутылками». И что прикажете с таким грубияном де-

лать, если он треть хит-пойнтов с одного удара вышибает?

А ведь древняя истина гласит: «Пьянству бой. Так выпьем перед боем!» Стоит только приложиться к спасительной бутылке, как этот красавец звереет, начинает метаться и кусаться. Другое, к примеру, на дух не переносят лечебную магию, третьи охраняют сокровища и просто с цепи срываются, стоит подобрать с пола какую-нибудь безделушку. Ассортимент вредных привычек местного бестиария – штука действительно интересная. И хорошо, если после битвы, поковырявшись в кишках такого грубияна, можно найти что-то ценное и уникальное, а не просто горсть монет и сапоги, вышедшие из моды еще две главы назад ©.

Хорошие вещи из числа «уников» встречаются очень редко, что полностью оправдывает их название. А если что-то и попадется, то, скорее всего, радости будет не много – действующие ограничения на уровень персонажа и степень его боевых умений могут свести с ума особо жадных манчкинов. Можно, конечно, еще попробовать сделать волшебные шмотки на заказ у соответствующих умельцев, однако такие развлечения носят сомнительный характер и запросто могут влететь в копеечку. Хорошо экипироваться не выйдет, хотя попробовать все же можно. В этом нелегком деле всё просто – всё, что не лезло на тебя, отдай другому, если, конечно, он не осел.

Ввиду наличия порталов выючных животных оставили для поклонников так назы-





ваемых Старых Добрых Времен, хотя реально они не нужны. Кроме стандартных наемников, можно записать к себе в команду и самую разную живность –

скорпионов, волков и даже элементарей. Братья наши меньшие молчат как рыбы об лед, обладают небольшим набором умений и растут не по дням, а по часам. В бою проявляют себя должным образом, больно кусая врагов за что ни попадя.

Умом попутчики не блещут, но с обязанностями своими справляются неплохо. Помы-

кать ими особо не получится: отдать можно всего два приказа – «Делай как я» и «Бей гадов», – что, в принципе, мало-вато, хотелось бы большего. Ходит партия в колонну по два и плотной толпой. Стадный инстинкт действительно на высоте, зато потерять никого нельзя как в прямом, так и в переносном смысле – павших соратников можно воскресить прямо на поле боя. А можно смотаться в город и сделать это там.

А потом снова бить нечисть придорожную. Ведь именно в этом и заключается работа Героя – пробить себе путь через толпу негодяев, своими тела-

ми закрывающих Главного Злодея, накостылять тому в хвост и в гриву, а затем устаться на огромный камень с именами кучи народу и надписать «The End».



Lich стянул шлем. Выбросил из инвентаря всю крупногабаритную мелочь, мешавшую ходить, глотнул целебного охлажденного горячительного зелья и наконец-то перевел дух. Всё было кончено. Почти...

– Эй, Глас свыше! А ведь хорошо тут у вас, даже мне понравилось! – рявкнул он зная, что невидимый собеседник его услышит.

– А то! Я же говорил, а ты не верил. А сейчас что делать собираешься? Драться ко всем чертям?

– Нет, черти подождут. Ваша песня хороша, давай начнем сначала.

– Это я тебе запросто могу устроить, – довольно пошелестел Глас. – Конечно, не без дежавю, но всё же...

И снова Герой стоял перед знакомым перекрестком с не менее знакомым камнем. Однако теперь он выбрал путь Ветерана. Что было дальше, уже всем было известно, потому что все хо-



стиль твоего звука
EXTREME

Модель A370

microlab
www.microlab.com.ua

Название: Grand Theft Auto: San Andreas

Разработчик: Rockstar North

Издатель: Take 2 Interactive

Жанр: Action/Adventure

Системные требования: Pentium 4 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D Video

Оценка:

11

Графика:

10

Геймплей:

11

Управление:

9

Звук:

10

Остановись, мгновенье, ты прекрасно!

В состоянии аффекта

«Здравствуйте, меня зовут Карл Джонсон...» – первые слова, пришедшие в голову в преддверии скромного опуса об одной из величайших игр всех времен и народов. Сейчас, когда все позади, я бесечно оглядываюсь на прошедшие четыре дня.

А еще несколько минут назад способность к пониманию собственных действий была приближена к нулю. Ране-

ные титры на треснутом экране того, что еще недавно можно было назвать монитором...

Nothing to lose

А как хорошо все начиналось! Пять лет назад я свалил с этой помойки в Либерти Сити. Тогда я идеально отделился от бандитской суеты, окружающей меня все время моего жалкого существования. Я уже не просыпался ночью от выстрелов за окном, постепенно начал забывать режущий уши сленг и даже подыскал непьющую работенку неподалеку от жилья.

томат Калашникова смотрится в моих руках куда привлекательнее старой метлы. Черт возьми, долгих пять лет я скрывался от своих проблем, гонялся за мечтами и даже не заметил, как, шагая по блудной стезе, растерял истинные ценности, обитавшие внутри меня! И только смерть матери, небрежно расставившая все точки над «i», заставила меня вернуться домой...

Я помню этот зловещий день, будто это было вчера. Меня вытащили из такси, уткнули лицом в асфальт и, надев наручники, повели в «ментовозку». Я пытался объяснить своим старым знакомым, что завязал с прошлым и теперь чист как спирт, но им до этого не было никакого дела. Спустя мгновение я узнал, что десять минут назад убил полицейского, а еще через пару секунд меня выкинули из машины в какой-то подворотне...

Вот он! Лос Сантос, или «город святых», как его называют далекие от истины туристы. Они никогда не были в моем районе, им так и не посчастливилось созерцать массовую люмпенизацию населения, бродяжничество и полчища рецидивистов, спокойно разгуливающих по улицам. Криминальный беспредел: оружие, наркотики, коррупция, проституция – и, уж поверьте мне на слово, это далеко не все плохие слова, которыми можно описать это место. Тогда я еще не успел даже завернуть за угол, как стал объектом пристального наблюдения для

одной из местных банд. «Надеюсь, мое общество будет для них менее занимательным, чем общество того же косяка, бутылки пива или, на худой конец...» – не успел я закончить свою мысль, как уже вприпрыжку бросился бежать, чтобы не стать обладателем сквозного отверствия в черепной коробке.

«Добро пожаловать домой, Карл, – прошептал я сам себе, открывая дверь родного жилья. – Ты, братишка, опять по уши в д... делах!» – продолжил мысль и только тогда осознал, как мне ВСЕГО этого не хватало.

Пробил час

Да, действительно, за этим так называемым ВСЕМ истосковался не один главный герой. Миллионы людей по всему миру просыпались ночью в бреду, повторяя лишь два слова: **San Andreas**. Название вымышленного штата превратилось в некоего рода культ, не дающий покоя мирному населению земного шара. И не стоит далеко ходить за объяснениями! Одни только масштабы игрового мира заставляли в агонии биться каждую клетку тела в предвкушении очередной эпопеи.

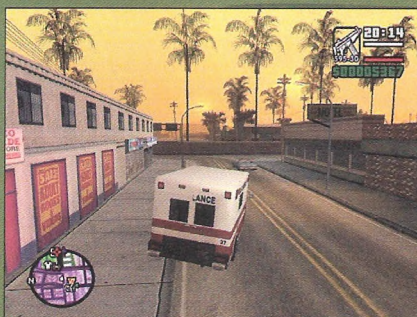
И вот он настал, этот момент! Гремят фанфары, у консьюжиков, еще недавно показывающих нам средний палец, уже не наблюдается бывшего энтузиазма, и наши жесткие диски мегабайт за мегабайтом приветствуют столь долгожданного гостя!

grand
theft
auto
SanAndr



ная клавиатура, постоянно виновная в неуспешно завершенных миссиях, печально свисала со стола, истекая пивом. Умиротворенную картину портил лишь мутный взгляд, изучающий финаль-

Да кого я пытаюсь обмануть?! Я никогда не стал бы своим среди этих янки! Их чистые выглаженные накрахмаленные рубашки никогда бы не заменили мне пропотевшую футболку с логотипом любимого рэп-коллектива! Длинные приветствия, вместо красноречивого «Yo!» так и не пополнили мой словарный запас, да и ав-



Black&White XXI века

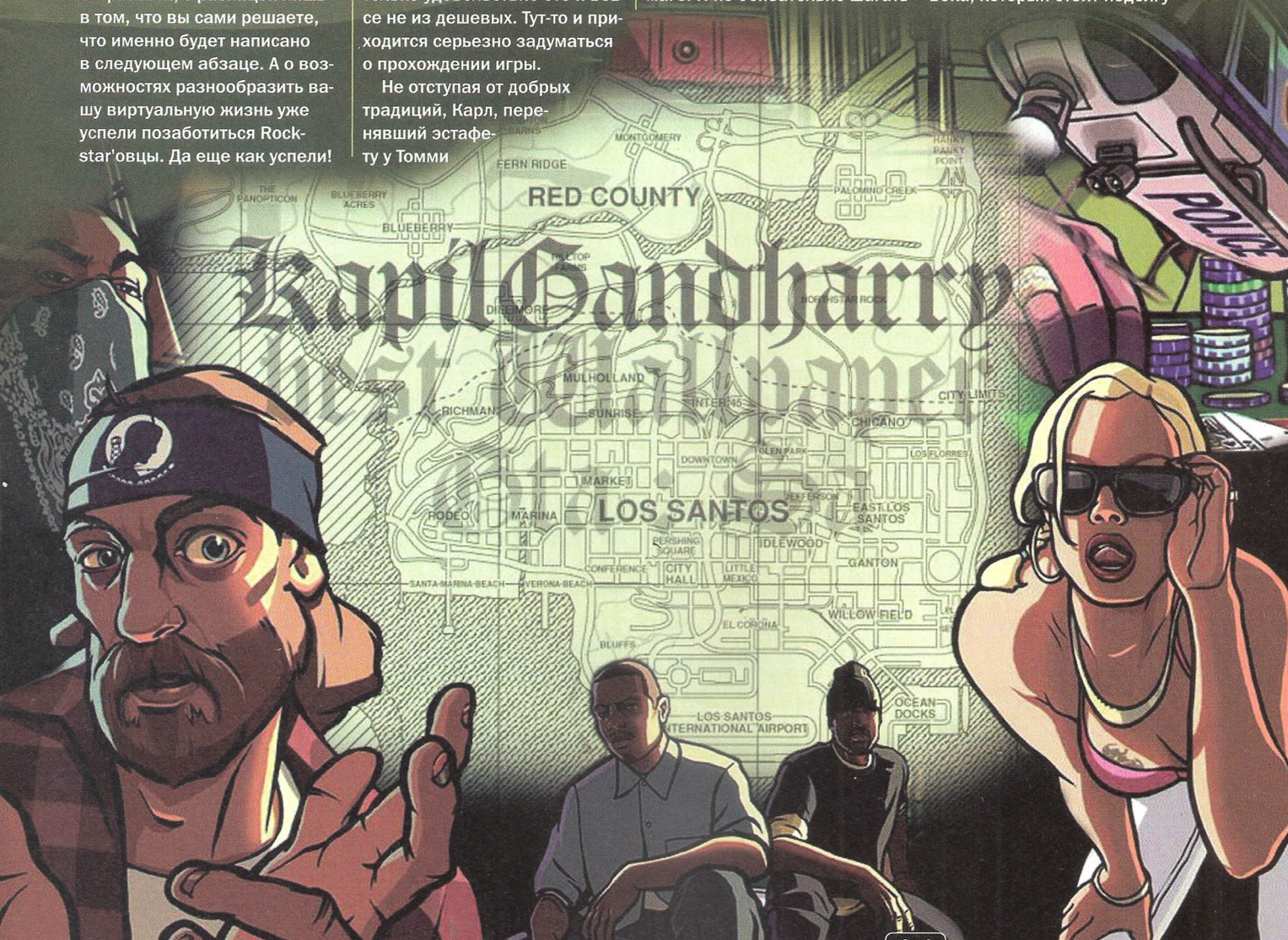
Предыстория, которую вы прочитали чуть выше, рассказывала вам о нелегких буднях некоего Си Джея, доблестного труженика и просто хорошего парня, чью дальнейшую жизнь предстоит прожить вам. От самого первого до самого последнего момента линия сюжета игры будет извиваться, как гадюка на раскаленной сковородке, открывая пред вашим взором незабываемые повороты судьбы. В тоже время сам игровой процесс напоминает увлекательный роман, от которого никто не в силах оторваться, с разницей лишь в том, что вы сами решаете, что именно будет написано в следующем абзаце. А о возможностях разнообразить вашу виртуальную жизнь уже успели позаботиться Rockstar'овцы. Да еще как успели!

Дисотеки, казино, бары и рестораны в любое время суток будут готовы скрасить ваше пребывание в **Grand Theft Auto: San Andreas**. Наскучил внешний вид главного героя или его железного коня? Тоже не беда! Парикмахерские, тренажерные залы, салоны тату и подпольные гаражи откроют вам дверь в качественно новый мир. Экстравагантные прически, татуировки на любой части только что накачанного тела и парочка баллонов с закисью азота в вашем автомобиле за считанные минуты – это просто сказка. Вот только удовольствие это и вовсе не из дешевых. Тут-то и приходится серьезно задуматься о прохождении игры.

Не отступая от добрых традиций, Карл, перенявший эстафету у Томми

Венцетти, преследует лишь одну цель. Около пятидесяти тысяч патронов, полтонны взрывчатки, сотни разбитых автомобилей и кучи трупов – вот он, пресловутый вкус победы. Вам предстоит отстаивать честь района, грабить банки, участвовать в разного рода гонках, заниматься собственным бизнесом, скупать недвижимость, работать на правительство, отрывать хоботки комарам, ковыряться в носу... ой, извините, увлекся – игра насто-о-олько многогранна, что я просто не могу сдержать эмоции даже на бумаге. И не обязательно шагать

по четко указанной игроделами сюжетной линии. Многие из вас, наверное, помнят профессии, которые имели место в предыдущих частях: таксист, работник правоохранительных органов, пожарник, медик и развозчик пиццы. А теперь приплюсуйте к этому списку еще и машиниста, лакея, дальнобойщика, вора, рабочего в каменоломне и сутенера. Не правда ли, отличные способы поразвлечься? © Ну а для самых ленивых почитателей денег открою небольшой секрет: когда встретите на улице подозрительной внешности человека, который стоит подолгу





один, время от времени переключивая в другое место – не откажите себе в удовольствии послать его в мир иной. Это наркоторговец, который оставит вам в наследство пару тысяч денежных единиц. А это в самом начале игры вовсе не хухры-мухры.

Живописать RPG-составляющую стихами у меня, скорее всего, не получится, но, учитывая мое образование, это простительно. Эволюция – дело житейское и долго себя ждать не заставляет. В результате

определенного вида оружия, езда на мотоцикле, объем легких и т.п., аналогично зависят лишь от того, сколько времени вы проводите за тем или иным занятием. А повышая уровень «уважения», вы даже сможете нанять к себе на работу людей из своего района (максимум семь штук).

Красиво, что тут скажешь...

«Десять баллов в строчке «графика» для кроссплатформенной игры – это просто нон-

кательно, чем в предшествующих частях и, несмотря на угловатость, оставляют после себя лишь позитивные эмоции.

Система повреждений транспортных средств несколько видоизменилась. Повреждения отображаются непосредственно на той части автомобиля, которая была подвергнута столкновению, что еще ближе приближает игру к реальности. Такого, к сожалению, нельзя сказать о физическом движении. Огромный грузовик как и раньше

радиостанций не позволят вам скучать во время длительных переездов из одного города в другой и станут незаменимыми спутниками на протяжении всей игры.

Вот и сказочке конец

Невозможно! Невозможно вместить в три страницы текста все те переживания, которые посещают человека во время прохождения игры. Ведь уникальная история, соединившая в себе уличную философию и жизненную му-



чего всё чаще главным героям жанра Action и тех же FPS предоставляется возможность апгрейдить свои навыки, а в случае с **San Andreas** даже внешний вид. Походы в забегаевики хоть и не чреватые длительными заседаниями в туалете, но на внешнем виде игрока отображаются незамедлительно, и о быстром передвижении на своих двоих придется позабыть, не говоря уже о высоких заборах и заплывах на длинные дистанции. Такие умения, как стрельба из

сенса!», – так могут утверждать только те, кто так и не ознакомился с игрой. Но, учитывая сам факт кроссплатформенности и масштабы данной игры, я ни на мгновение не сомневаюсь, выставляя оценки. Потрясающие кинематографические сценки на старом движке до сих пор стоят у меня перед глазами, и забыть падение пожарной машины с моста я, наверное, не смогу до каменной плиты над моей головой. Матерчатые модели персонажей смотрятся куда более привле-

можно в одиночку затолкать пузом дальше чем видишь, большие столбы падают при малейшем соприкосновении с вашим железным конем, а тонкие деревья – стоят, даже не шелохнутся! Но все это мелочи рядом с просто-таки аЦ-Ц-Цким геймплеем.

Звуковое сопровождение отлично зарекомендовало себя еще со времен первой части игры. Помимо хорошей озвучки малейших игровых моментов, стоит опять отдать должное радио. Одиннадцать

дрость, оказалась настолько многогранной!

Последнее, что хотелось бы добавить от себя: ни в коем случае не ограничивайтесь прочтением данного текста! Будь вы студентом юридического факультета, биологом-генетиком или даже летчиком-испытателем, помните одно: сегодня творится история, и у вас есть уникальный шанс прикоснуться к ней.

Виталий «Blind» Полищук,
blind@uagames.info



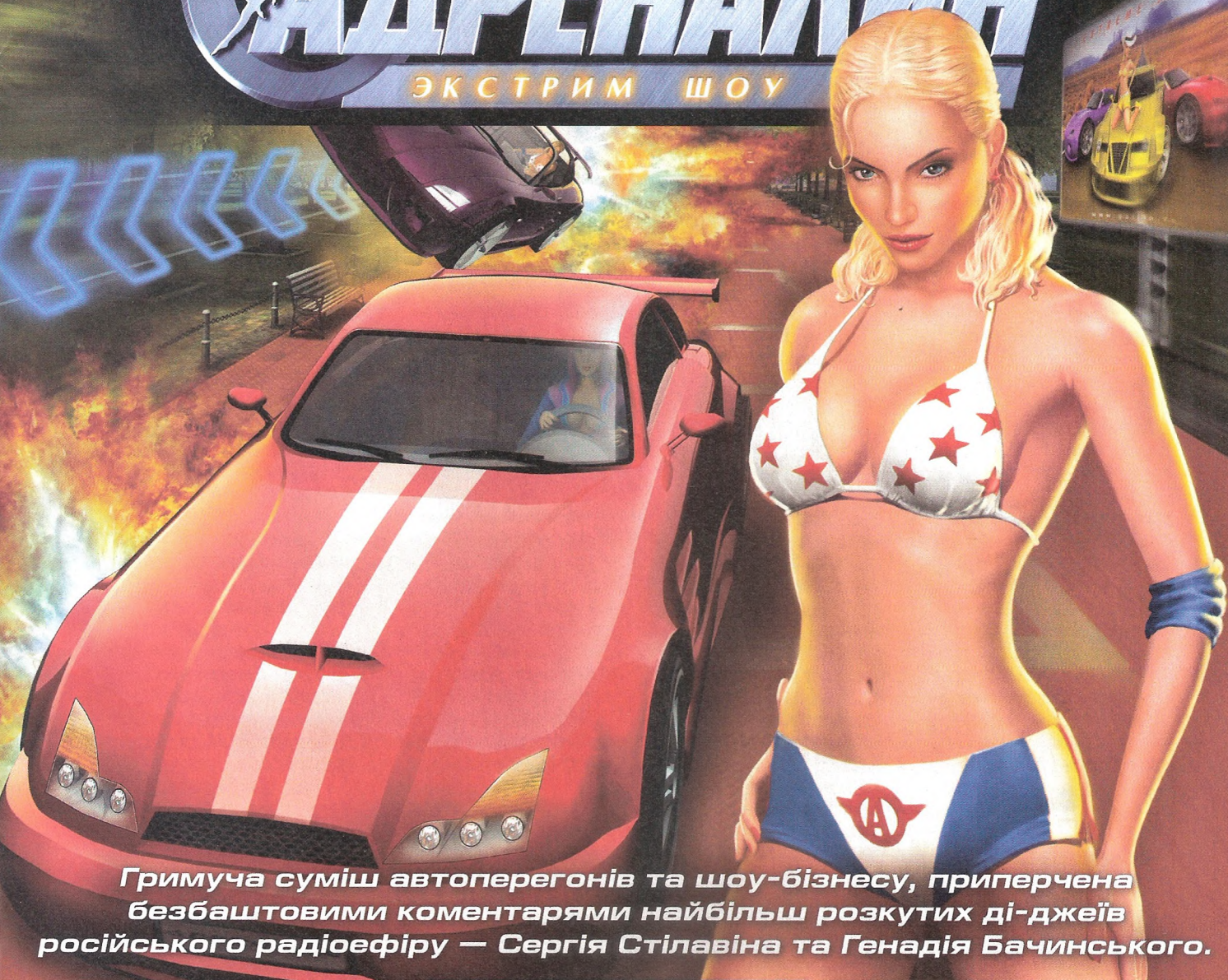
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

АДРЕНАЛІН

ЕКСТРИМ ШОУ



Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих ді-джеїв російського радіоефіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.



© 2005 3AT «1C». Всі права захищені.
© 2005 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.

Сентябрьские абзацы

Пляжный волейбол

Жанр: симулятор
Системные требования: процессор 700 МГц, 64 Мб, 32 Мб 3D Video, 500 Мб на винте

Если вы не в курсе, то мы вам откроем глаза: на данный момент в Европе пляжный волейбол занимает в народе первое место по популярности среди летних видов спорта. Чтобы вспомнить лето и погрузиться в атмосферу пляжа, ощутить вкус песка на зубах... Бр-р-р! Нет, почувствовать вкус настоящих соревнований! В общем, рекомендуем!

И кстати, вы помните Dead or Alive? В эту игру играли единицы, а вот скриншоты и волпейеры со спортивными девичками в бикини, играющими в волейбол, многие вешали на самом видном месте. Так вот, DOA отдыхает! Попробуйте «Пляжный волейбол» от «1С» — и забудьте о других симуляторах, о других девушках из других игр — здесь тоже все в порядке ☺.

В наличии четыре режима игры: аркадный, показательное выступление, турнир и практика, двенадцать реальных команд и шесть различных площадок, редактор игроков (можно сделать несколько девушек своей мечты и создать из них команду), причем как внешне, так и по игровым параметрам.

Есть даже многопользовательская игра: имеется поддержка до четырех игроков одновременно — на одном компьютере или по локальной сети.



Call of Duty: Золотое издание

Жанр: FPS
Системные требования: процессор 800 МГц, 128 Мб, 32 Мб 3D Video DirectX 9.0c совместимая

Две уже ставшие легендарными игры — оригинальная версия игры, полная русская лицензия и ее самый новаторский аддон — «Второй фронт» — в новом издании!

Тема Второй Мировой войны раскрыта в этой игре наиболее полно, бои здесь — самые что ни на есть реальные, а сюжет — захватывающий! Поклонникам сериала рекомендуется приобрести для домашней коллекции.

Вы сможете выступить на стороне американской, британской или русской армии. Вам будут открыты 37 однопользовательских уровней, а также 27 карт и 9 режимов для игры по сети — практически вся Европа середины 20-го века! И на полях сражений

вы задействуете более 40 видов оружия времен Второй мировой войны, которое использовали как союзническая армия, так и армия их противников.

Карибский кризис: Ледниковый период

Жанр: TBS/RTS
Системные требования: Pentium II 700 МГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Вам все уши прожужжали игрой «Карибский кризис»? Ну, вот ее продолжение. И если у вас нет оригинальной версии игры, поверх которой обычно ставятся аддоны и продолжения, то эта игра... для вас! Продолжение игры «Карибский кризис», посвященной альтернативному будущему планеты Земля, не требует предустановленной оригинальной версии.

Вам, как и в первоначальной игре, предстоит вести глобальные пошаговые стратегические перегруппировки армий, после чего разворачи-

вать бои в реальном масштабе времени.

Место действия «Ледникового периода» — южные штаты США и пустыни севера Мексики. Вам предстоит пройти две кампании: за СССР и США (в общей сложности 10 сценариев и более 25 миссий).

В игру включено 22 новых образца достоверно воспроизведенной военной техники 60–70-х годов XX века: танки Т-60, «Хантер» и «Чифтейн», РСЗО «Град», САУ «Акация» и других, а также два суперюнита — Convair-49 и 240-мм самоходный миномет «Тюльпан».

SWAT 3: Тактика и Стратегия

Жанр: тактический шутер
Системные требования: процессор 300 МГц, 64 Мб, 8 Мб DirectX 8a Video

Классическая игра от компании Sierra — настоящая русская лицензионная версия! Наконец-то вы сможете спокойно поиграть в превосходную игру, образец жанра тактического шутера от легендарной компании.

Ваша задача как офицера антитеррористического подразделения полиции Лос-Анджелеса — нейтрализовать террористов и освободить заложников. Причем управлять вам нужно будет не только самим собой, но и всем вашим отрядом.

В игре 21 миссия, место действия, как и положено, Лос-Анджелес. Есть возможность игры по сети — до пяти игроков в сетевой игре.



Гейм-скандалы августа



Вокруг чего обычно разворачиваются скандалы? Чаще всего вокруг мошенничества, сокрытия доходов, нечестной конкуренции, а еще бывают скандалы на почве секса — кто-то где-то с кем-то... Геймерскому миру тоже ничто человеческое не чуждо!

Вот, например, мошенничество. 10-го августа как снег на голову вывалился новый патч Diablo II: The Lord of Destruction. В новом патче v.1.11 было много реально нового: новые рунные слова, новые уникальные предметы и ключи. Да, теперь из монстров начали падать ключи, и все рилмы battle.net наполнились желающими разузнать, что же это за ключи, выпадающие из монстров на уровне сложности Hell. За ночь сотни тысяч человек раскололи орешек: ключи открывали ход к новым монстрам, которые могли «дропнуть» органы Бала, которые вместе с другими новыми ключами открывали ход в новую локацию... Но каким тру-

дом далась эта информация геймерской общине! Много полегло хардкорных игроков. И дело не только в том, что они сражались с новыми монстрами — они отвыкли играть без таких привычных хакерских утилит, как MapHack, открывающей карту, ZPickIt!, подхватывающей деньги и предметы с земли, D2HackIt!, дающей даже бессмертие — в версии 1.10 их невозможно было обнаружить, и все как минимум пользовались MapHack и ZPickIt!. Новый патч не позволял их использовать. После полуночи в рилмах пронеслась волной новость: появилась утилита EasyMap, открывающая игровую карту, и ее невозможно попать! Все топовые игроки бросились качать утилиту, устанавливать и пользоваться — так процесс добычи ключей пошел на ура. Под утро около 36 тысяч (!) аккаунтов было забанено, причем 3 тысячи — навсегда. Причина? EasyMap была легко обнаружена техническим персоналом сер-

вера, и, по правилам battle.net, использовавшие утилиту аккаунты были закрыты. Умножим 36 тысяч на 20 долларов (средняя стоимость игры) и получим 720 тысяч долларов — примерно на такую сумму прибыли уже 11 августа могли рассчитывать реализаторы продукции Blizzard...

Пошли слухи, что сама компания Blizzard создала EasyMap, чтоб попать читеров. Вряд ли, конечно, но «обезглавленный» ладдер (рейтинг игроков в D2) выглядел забавно ☺.

Второй скандал разгорелся вокруг GTA: San Andreas. Хакер из Нидерландов по имени Патрик Вильденборг заявил, что нашел в игре Rockstar Games, скажем так, мини-игру, позволяющую главному герою заниматься с девушками из игры, хм... ну, этим самым. И он, якобы, создал патч, которые открывает эту возможность для широких масс. В свою очередь Rockstar Games и Take-Two Interactive в один голос заявляют, что это хакер дописал кусок кода и сделал патч, вно-

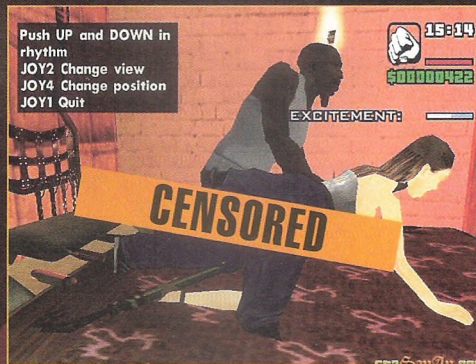
сящий изменения в игру. А такого безобразия, как сцены секса, они в игру не вносили.

Зачем было делать такие вещи разработчиком? Чтобы сделать скандальную игру. Зачем они могли захотеть прикрыть сцены секса в игре?

Чтобы получить рейтинг, который позволил бы выставить игру на продажу во всех крупных магазинах игр. И, ясное дело, кто заинтересовался реальным раскладом? Естественно, бюро по выдаче рейтингов!

В итоге, как оказалось, возможность поругать горячим черным парнем, заваливающим своих подруг, была заложена изначально, и не только в PC-версию, но и в PS2 и даже Xbox-версии игры! Почему «даже»? Потому что для Xbox создано читерское устройство Action Replay, позволяющее просмотреть скрытые сцены не патча игру!

Разработчик и издатель взяли на себя ответственность по доработке игры, уничтожению этих сцен и возможностей, а также более серьезной защите от какого-либо вмешательства в программный код. Ведь, понятно, кто-то наверняка будет стараться сделать еще один патч — уже для «детской» версии игры, которая будет выпущена к концу года. В общем, игра, на которую и так все ополчились (здесь периодически приходится воевать с полицейскими, что не есть хорошо), попала в полную программу!



Название игры: **Beat Down: Fists of Vengeance**

Жанр: Action

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Сайт игры: www.capcom-europe.com

Дата выхода: ноябрь 2005 года

Я — Мстя, я — Мстя, а мстя моя страшней меня



С толь популярной теме в видеоиграх жанра Action, как борьба за сферы влияния между членами различных криминальных группировок, скорее всего, соответствует эпитет «надоевшая». Нужно обладать изрядным мужеством, чтобы в очередной раз представить игроку историю о тяжелой доле беспринципного бандита, потом и кровью зарабатывающего себе на булку с маком и бутерброд с гашишем, работая на одну из конкурирующих банд, борющихся за место на вершине криминального Олимпа. Тем не менее, компания Сар-

сом решила рискнуть и представить вам свою версию гангстерских войн в новом проекте **Beat Down: Fists of Vengeance**.

Изгой

Действие игры разворачивается в Лас-Сомбрасе — огромном агонизирующем мрачном городе, погрязшем в коррупции и гангстерском беспределе. Последними, хотя и весьма сомнительными, бастионами справедливости среди жестокости, предательства и равнодушия в Лас-Сомбрасе остаются малочисленные одиночки, мрачные и циничные аутсайдеры. Они

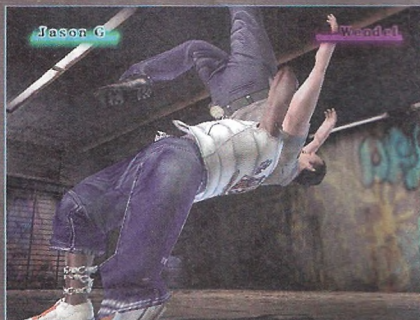
невозмутимо сносят побои, огнестрельные ранения, унижения и преследования со стороны членов бандитских кланов и служителей закона. Их цель — лишь справедливая месть.

Ворон, Джейсон, Аарон, Джина и Лола — профессиональные наемные убийцы, некогда бывшие приближенными лицами главы клана Занетти. Но в результате предательства одного из членов своей банды все они стали изгоями, вынужденными скрываться от людей своего бывшего босса и полиции. Все, что им нужно — найти предателей.

Пяткой в ухо

Итак, выбрав одного из пяти представленных игровых персонажей, вас со словами «и совершу над ними великое мщение наказаниями яростными» переносят на улицы Лас-Сомбраса. По сути, **Beat Down** — представитель давно вымершего жанра уличного мордобоя. **Double Dragon**, **Final Fight**, **The Rage**, **Kingpin: Life of Crime** — помнит ли история эти имена? Не помнит. Ну и ладно, стараниями разработчиков из Capcom открываем жанр заново.

Вообще же свою принадлежность к данному жанру проект оправдывает по полной программе: обстановка — сплошь





разруха, враги – поголовно уроды, мы – круты необычайно, в арсенале присутствует огромное количество типов ударов (непременно добавьте к этому возможность корежить телефонные будки и ударом пятки сметать с обочин мусорные бабки).

Полями будущих ристалищ были выбраны погруженные в городской мрак улицы. На-

ров, но и еще дюжине комбо. Всего в вашем арсенале более пятидесяти разных боевых приемов! Впрочем, вам будет на ком их все опробовать, ведь в игру введено тридцать типов врагов, разнящихся между собой не только внешне, но и по силе и оружию. Также стоит отметить, что во время схватки вы можете активно использовать различные

воров всегда помогут вам обрести ценных союзников. Выгода налицо: вы не только можете переманить на свою сторону лучших бойцов в городе, но и при случае заполучить ценную информацию, например о том, где и когда планирует устроить засаду полиция. Связи с нужными людьми оказывают прямое влияние как на ваш статус в бандитской

должен быть предельно внимательным. Ему придется стать тонким знатоком человеческих душ, чтобы не погибнуть от вражеской пули или отравленного клинка в первый же день своего появления в мире игры.

Ожидания

К сожалению, создатели игры крайне неохотно делятся



селение чем-то неумовно напоминает Бруклин и Бронкс. Периодически действие переносится на заброшенные стройки, какие-то грузовые доки, заводы, склады и до крайней степени изгаженные парки культуры и отдыха с раскуроченными скамейками и выдранными с корнями лесонасаждениями. Знакомая картина, правда? Полицейские, гангстеры, проститутки, наркоманы, торговцы детским кокаином с апельсиновым вкусом, злые и гадкие убийцы – типичные жители города Лас-Сомбрас и, по сути, единственные. Так что выбора нет, хотите выжить – сражайтесь.

Процесс избиения врагов весьма разнообразен: обилие приемов рукопашного боя, начиная от удара в морду и заканчивая в страшно сказать куда, захваты, комбо, прыжки, бег по стенам, подсечки, апперкоты и броски. При довольно простом управлении разработчики смогли обучить героев не только приличному списку зубодробительных уда-

подручные средства: трубы, бутылки, дубинки, бейсбольные биты, черкесские кинжалы, самурайские мечи (Тарантино до сих пор не дает кому-то спокойно спать по ночам) и т.д. Прибавьте к этому еще и возможность бить противников головой об автомобили и душить проволокой в лучших традициях *Manhunt*...

Однако убийства в *Beat Down* – еще не все, и, дабы не свести игровой процесс к сплошному рукокрыжеству, авторы поставили перед игроком цели: найти оставшихся четырех товарищей по оружию и создать собственную криминальную группировку. Так что, несмотря на то что добрым словом и бейсбольной битой можно добиться гораздо большего, чем просто добрым словом, в игре придется много и продвинуто общаться без помощи оружия. Выбор той или иной линии поведения в разговоре целиком и полностью зависит от настроения игрока, но учтите, что тактичность и хитрость при ведении перего-

среде, так и на материальное положение. Как настоящему бандиту игроку предстоит иметь много дел с различными коммерсантами, владельцами магазинов и другими денежными личностями. При должном усердии в выполнении того или иного задания (будь то шпионаж или «мокрая» уборка конкурентов) вас могут не только щедро вознаградить крупной денежной суммой, но и предоставить в личное пользование роскошные автомобили, а также дополнительные виды оружия (например автомат Томпсона, гранатомет и целые гроздья осколочных гранат).

Ал всех персонажей, по обещаниям разработчиков, поразило до глубины души своей схожестью с человеческим образом мыслей. От противников, союзников и прочих нейтральных героев игры можно ожидать доброты или жестокости (второе более вероятно), героизма или мерзкой трусости... Взаимодействуя с каждым персонажем, игрок

информацией о ней. Возможно, скромничают. И хотя всем известно, что скромность украшает разрабачиков, когда больше им украшаться нечем, хочется верить, что это не тот случай. Вполне очевидно, что *Beat Down: Fists of Vengeance* не совершит переворота в жанре Action. Тем не менее, проект может привлечь игроков внушительной боевой системой, харизматичными персонажами, пятью различными сюжетными линиями (по одной за каждого героя), а также относительно большой свободой действий.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Hellgate: London

Разработчик: Flagship Studios

Издатель: Namco

Жанр: FPS/RPG/action

Официальный сайт: www.hellgatelondon.com



Не один сотрудник Blizzard тихо уволился, чтобы открыть свое маленькое дело, создать и издать свой амбициозный проект на основе маленьких, но всё же гениальных идей, не нашедших должной поддержки в стенах бывшей родной компании. Однако в итоге не у всех получается придумать нечто действительно новаторское, поэтому приходится всячески изловчиться. Вот, к примеру, какова была бы жанровая принадлежность Diablo, будь он трехмерным и вдобавок с видом от первого лица? Без сомнений, это был бы ядреный боевик, а при наличии достаточного количества дистанционного оружия – шутер, способный конкурировать с «Серьезным Сэмом» и его ближайшими сородичами. Несомненно, так бы оно и было, если б не удивительное свойство сотрудников Blizzard комбинировать свои и чужие идеи,

чтобы потом выдать реально интересный продукт.

Такая вот преамбула получилась после ознакомления с материалами о деятельности Flagship Studios, основанной осенью 2003 года бывшими сотрудниками Blizzard во главе с Биллом Ропером.

Единственная разрабатываемая компанией игра – Diablo-подобный трехмерный экшен от первого лица с интригующим названием Hellgate: London.

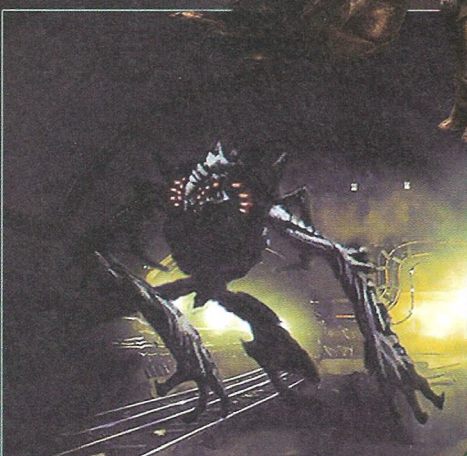
Начать рассказ, пожалуй, лучше всего с кучи

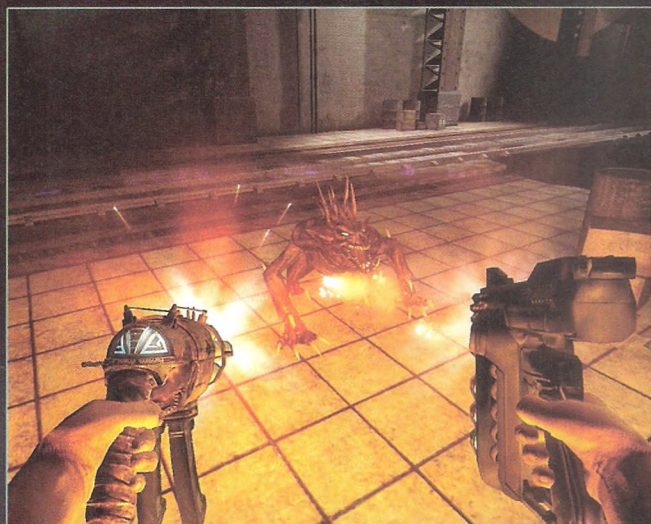
интересных фактов касательно игрового движка, его достоинств и всяческих возможностей. Так вот, к графическому оформлению претензий нет и, наверное, не будет ни у кого – поддержка всевозможных ультрамодных эффектов, детализированные ландшафты, объекты и все такое. Имеется и качественное отображение огня, плазмы, воды...

Только этим уже никого не удивишь – подобные штуки воспринимаются как должное. Но в случае с Hellgate: London еще и чрезвычайно критична скорость обработки графики. Дело в том, что уровни в игре будут генерироваться случайно-

ным образом, на манер первого Diablo. Но одно дело полутрехмерная изометрия, и совсем другое – огромнейшие многоуровневые ландшафты в полном 3D. Программисты Flagship применили в игре новую концепцию рендеринга, что совместно с другими особенностями движка позволит быстро и качественно генерировать и отображать совсем не похожие друг на друга локации –

сплошные хитросплетения коридоров, тоннелей, улочек и переулков, до отказа наполненные монстрами. Фактически они создаются из множества составляющих по принципу конструктора. Если заявления о произвольной генерации – не пустой звук, то бешеная реиграбельность Hellgate: London обеспечена уже сейчас. С учетом того, что игра задумана как непрерывный поток экшен, это накладывает очень сильные требования к об-





щей производительности, но насколько они выполнимы, станет возможным оценить только после релиза.

Сюжет игры — презабавная вариация одной из самых любимых сказочек Blizzard — о нашествии на Землю орд адской нечисти под предводительством одного здорового красного Dia... демона ☺.

На самом деле «сказки» Лавкрафта и тайные теории о существовании потусторонних сил оказались более чем правдивыми, а подобные набеги демонов случались и раньше. К примеру, в 1666 году исчадия ада разнесли город-герой Лондон почти до основания, после чего сей населенный пункт пришлось практиче-

ски отстраивать заново. В XXI веке демоны снова отворят дверь между мирами и зобными волнами хлынут на улицы британской столицы. Обычное оружие, будь то бронебойные пули или снаряды базуки, не в состоянии причинить им хоть какой-либо значительный ущерб. В ходе масштабной резни мало кто уцелел, да и сами шансы на выживание стали равняться нулю, причем абсолютному. Демоны начали приводить процесс изменения климата, получивший название «Тление» — постепенную трансформацию захваченной территории в самый настоящий Ад. Развалины зданий приобрели еще более готескные устрашающие очертания, по улицам, изрытым трещинами и разломами, разлились озера лавы, зловонные ядовитые испарения устремились к небесам, придавая им неприятный зелено-красный оттенок.

И несмотря на то что нечисть полностью завладела городом,

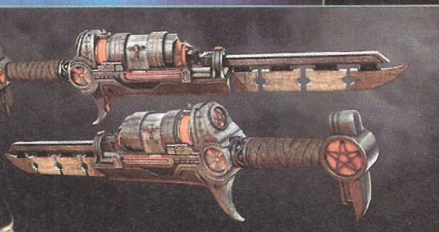


там все же осталось несколько островков сопротивления.

Свободные масоны, некогда строившие лондонскую подземку, позаботились о защите против нечисти, установив обереги и вырезав на камнях немало рун и тайных символов, защищающих от демонов. На «незапланированных» уровнях подземки располагались тайные базы, оплоты рыцарей-тамплиеров, непревзойденных воинов, в одиночку способных сражаться с легионами демонов и, что самое важное, побеждать в таких неравных схватках. Все базы защищены особым магическим полем, через которое не пролезет ни один монстр. День и ночь там трудятся технокузнецы: мастера оружейники поддерживают мистические силовые поля и создают оружие и доспехи, обладающие удивительными свойствами. За последние пару столетий посвященные научились комбинировать магию

и технологию, и теперь для массового истребления нечисти используются пулеметы и гранатометы с особыми боеприпасами, начиненными заклинаниями или снабженные мощными рунами. Впрочем, остались и старые проверенные методы вроде зачарованных топоров, мечей, палиц, секир, луков и арбалетов. Добавьте сюда магические доспехи с сервоусилителями, работающие на ядерных батареях — и станет совершенно ясно, что тамплиеры чихать хотели на поговорку «один в поле не воин». Бойцы ордена — единственная сила, способная противостоять распоясавшимся демонам.

Собственно, рыцарь-тамплиер — это пока единственный известный класс персонажа, а сколько их вообще и какие они будут — обо всем этом народ из Flagship упорно молчит. Основ-





ные особенности тапплиеров – умение отлично драться как в ближнем,

так и дальнем бою, некоторые магические способности, а также умение красиво и далеко прыгать, тем самым вырываясь из окружения. Хотелось бы взглянуть, как это сработает в низких и узких подземельях ☺.

Псевдорелевая составляющая игры наверняка во многом схожа с имеющейся Diablo – система атрибутов, скиллов и модификаторов. Процесс будет проходить по всем извест-

ной и хорошо накачанной схеме: вышел из убежища, ухватил дубину поудобней – и давай чертям «дроздов выписывать»; поднял уровень – взял дубину покруче, прокачал умения и пошел дальше молотить еще более сочных демонов.

Но в таких делах «шмот решает», и на произвольным образом созданных уровнях будут хорошо припрятаны или же просто разложены на видных местах самые разные вещишки. Дорогие и редкие, уникальные, мощные. Их нужно разыскать, притащить на базу, по возможности модер-

низировать, а затем напялить на себя любимого. По традиции шмота будет много, а искать его – интересно. Помимо всего прочего, все задания, кроме сюжетных, тоже генерируются случайным образом.

Но самое интересное, а заодно и вызывающее наибольшие опасения – это система боя. Согласно заявлениям разработчиков, точность и кучность огня – не самые важные боевые характеристики персонажа, к тому же размер наносимого урона напрямую зависит от уровня и прокачки героя. Чтобы эффективно отстреливать монстров, не обязательно в них попадать. Это наводит на некоторые интересные мысли. Скорее всего,

большинство оружия будет обладать сильным splash-эффектом или же очень высокой скорострельностью. То есть игровой процесс несмотря на всю внешнюю схожесть кардинальным образом будет отличаться от обычных FPS. При всем при этом предполагается, что игровой баланс необходимо чистить, драить и вылизывать до идеальной консистенции. Очень надеюсь, что сотрудники Flagship Studios ведут работы в этом направлении.

Скоро сказки сказываются, да не скоро игры делаются. Собственно, разработчики особо и не спешат, ведь Hellgate: London – игра во многом уникальная. Ничего подобного до сих пор не было и в ближайшем будущем вряд ли появится, так что остается одно – набраться терпения и ждать.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название игры: Onimusha: Dawn of Dreams

Жанр: Action

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Сайт игры: www.capcom-europe.com

Дата выхода: 2006 год



БИТВА САМУРАЕВ И ДЕМОНОВ ЕЩЕ НЕ ОКОНЧЕНА

Дебютировавшая в 2001 году эпическая сага о самураях Onimusha: Warlords стала бестселлером на PlayStation 2 и была продана миллионным тиражом в Японии и более чем двухмиллионным во всем мире. После столь оглушительного успеха проекта разработчики выпустили еще две части игры, каждая из которых представляла собой практически идеальный в техническом и дизайнерском плане экшен с глубоким проработанным сю-

жетом и четко выдержанным стилем. Недавно компания Capcom анонсировала проект Onimusha: Dawn of Dreams. Чем же на этот раз хотят нас удивить разработчики?

Борьба за трон

События игры разворачиваются в Японии XVI века, в эпоху, когда средневековые вассалы сражались за власть и влияние. Использовались все средства: от катаны до яда. Создавая мрачный и колоритный мир Onimusha, разработчики явно находились под

влиянием гениального Акиры Кurosавы. Исполнительный продюсер игры Кейджи Инафуне, крестный отец Mega Man, Breath of Fire и Resident Evil 2, не скрывает своего восхищения мэтром японского кинематографа и подтверждает, что ему всегда хотелось, чтобы

игра вызывала хотя бы малую часть тех эмоций, которые испытывает зритель «Семи Самураев» и «Трона Крови».

Как и при работе над предыдущими тремя частями игры, разработчикам удалось умело соединить в Onimusha: Dawn of Dreams реальные историче-





ские события с собственными фантазиями.

Гражданская война в Японии подходит к концу. Со времени смерти безжалостного и беспощадного феодала Оды Нобунаги, пытавшегося объединить всю страну под своей властью, прошло 15 лет. Его приемник Тоетоми Хидэеси решает обратиться к темным силам Генмы, дабы, используя призрачную армию демонов, окончательно подчинить себе всю страну. Главный герой Соки — молодой воин, справедливый мастер боя

на мечах — вместе со своими соратниками стремится остановить кровопролитную войну, развязанную Тоетоми Хидэеси.

Воины-демоны

Игровой процесс по сравнению с предыдущими частями игры мало чем изменился и представляет собой смесь RPG с Action с упором на последний. Магия, минимальный набор характеристик героев и, конечно же, магическое оружие: заколдованные мечи, копья, сюрикены и пресловутая

перчатка Demon Hand, при помощи которой становятся доступны сверхчеловеческие способности вроде мгновенного перемещения и поглощения жизненной энергии противников. Каждое оружие обладает магическим эффектом одной из природных стихий: огня, ветра или грома.

Главной инновацией стало введение в игру персонажей-компаньонов. Отныне в любой момент времени вы можете позвать на помощь одного из доступных на данный момент персо-

нажей. При этом вы можете свободно переключаться между героями, т.е. Соки в любой момент может быть разжалован с должности главного героя и понижен до союзника. Управление воином осуществляется посредством отдачи стандартного набора команд: «следуй за мной», «жди», «атакуй», «держи оборону» и т.д. Каждый из героев обладает уникальным набором характеристик и умений, что добавляет в игру элемент стратегии. Так, например, одним из ваших союзников станет девушка по име-



ни Акана, вооруженная японским обоюдоострым кинжалом кунай и острой, как зуб акулы, катаной. Как истинный ниндзя, она предпочитает «убирать» врагов по одиночке. Например, затаившись в воде и неожиданно выпрыгнув, Акана одним ударом может поразить ничем не подозревавшего противника. Также она обладает возможностью быстро и бесшумно нанести урон нескольким неприятелям одновременно, т.е. срубить двоих одним ударом, оставаясь при этом в тени.

Что же касается главного героя, то в его арсенал входят больше десятка комбо-ударов и разнообразных способов нанесения ударов холодным оружием. В целом можно выделить три основных метода нанесения тяжких телесных повреждений: рубящий удар сверху вниз, рубящий горизонтальный и колющий снизу вверх. А их соче-

тания пускай вам подскажет ваша сообразительность. К слову, благодаря усовершенствованной системе ведения боя, Соку может сражаться двумя мечами одновременно.

Игра в основном состоит из бесконечных схваток с красиво смоделированными демонами, каждый из которых придерживается собственной тактики боя и зачастую представляет серьезную опасность для вашего героя. И если в предыдущих частях серии компьютерному AI ставилось серьезное ограничение – как правило, всерьез дрался и атаковал только один противник, с которым вы в данный момент сражались, а остальные просто стояли в сторонке и вяло перепаривали конечностями, – то в Onimusha: Dawn of Dreams подобных поблажек уже не будет. После смерти противника в воздухе остается парить его душа, захватив которую внутри

своей перчатки, вы можете получить дополнительно немного жизненной энергии или усилить мощь своего оружия.

Головоломки в игре довольно просты и незатейливы, причем в большинстве случаев для их решения нужно проявить всего лишь немного смекалки. В основном все сводится к решению логических пазлов (например, чтобы открыть замок на сундуке) или применению в определенный момент магических свойств оружия. У Сарком как всегда все просто и элегантно.

Мистическое очарование Onimusha

Да, игра по-прежнему очень красива и привлекательна, атмосфера средневекового мистического триллера выдержана прекрасно – в этом отношении Сарком всегда была талантлива. В пейзажах преобладают скромные жилища

бедняков, в основном обвешанные пламенем, древние заброшенные здания, мосты, леса, много каменных стен, бамбука и средневековых храмов, а живописные водопады и лесные просеки дополняют атмосферу японской глубинки. Фирменные эффекты Сарком заполнили мир Onimusha: Dawn of Dreams – изумрудная вода и морозящий туман – братья-близнецы, украшающие игру.

Бесспорно, Onimusha: Dawn of Dreams, как и предыдущие игры этой серии, станет хитом. Сарком удалось создать на редкость цельный и завораживающий с первого взгляда проект, не открывающий никаких высот и не хватающий за небеса звезд в оригинальности исполнения, но зато предлагающий зарекомендовавший себя игровой процесс в новом качестве.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

З Клітки — Прямо в Незвідані Джунглі!

DREAMWORKS

MADAGASCAR™

Коли банда хитромудрих пінгвінів організувала втечу з зоопарку, четверо найліпших друзів опинилися дуже далеко від цивілізації - у тропіках Мадагаскару.

Вирушай на пошуки пригод разом з Алексом, Марті, Мелманом, Глорією та хитромудрими пінгвінами

Перевір себе на живучість — відвідай локації з фільму

Знайомся з новими персонажами та подорожуй по місцях, яких не було у фільмі

Ричи, скач і крутись, як можеш, якщо хочеш вижити в джунглях Мадагаскару



Madagascar TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Усі права захищені. Гра "Мадагаскар" © 2005 Activision, Inc. Гра видана компанією Activision Publishing, Inc. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision, Inc. Усі права захищені. Гру розроблено компанією Beepox. Частина технологій, що використовуються © 2001-2005 Beepox, Inc. Beepox та логотип Beepox є торговельними марками Beepox, Inc. у США та/або інших країнах. Bink Video Technology © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Dolby, Pro Logic та логотип "Подвійна D" є торговельними марками Dolby Laboratories. RenderWare є зареєстрованою торговою маркою Canon Inc. Окремі елементи програмного продукту © 1998-2002 Criterion Software Ltd. та ліцензії компанії. Всі інші торгові марки та найменування є власністю своїх законних володарів. Розповсюджується на території Росії, країн СНД та Балті фірмою "1C" за згодою компанії Activision.

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Название: Tomb Raider: Legend

Разработчик: Crystal Dynamics

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: action/adventure

Системные требования:

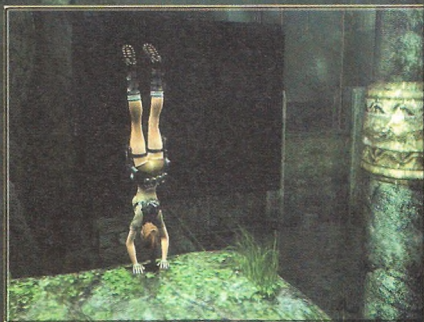
Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб,

128 Мб 3D Video

Официальный сайт:

www.tombraider.com

Бедьмое чудо серии



Пять лет для игрового украинского журнала – это очень много. Хотя кажется, что первый номер вышел всего пару месяцев назад. И проработать столько лет в этом самом игровом журнале – очень даже немалый срок. Снова и снова мысленно возвращаешься в тот самый сентябрь 2002 года. Иногда с горечью, но чаще всего – с гордостью. Возвращаешься и думаешь: «Эх, ну и угораздило же тебя, а ведь вроде умный мужик». Ощущение,

будто всё было вчера: вчера смотрели фотки (а не статьи ☺) всё еще молодой, но такой же рыжей Ольги Крапивенко, вчера поощряли доброжелателей и хаяли «доброжелателей», прикалывались над друзьями нашими меньшими в виде Legion'a, Tosin'a и остальных. Что-то было давно, а что-то – совсем недавно... Но не об этом речь. В общем, в очередной раз я глянул на материал к журналу «Шпиль!» № 9/2002, и у меня появилась идея – хоть в кои веки упомянуть о ле-

ди, без малого два года бывшей лицом журнала. Лара Крофт красовалась везде: на обложках, плакатах, календарях, даже засветилась в шпильном видеоролике. Сказано – сделано.

Первая игра из серии Tomb Raider увидела свет еще в 1996 году и сразу же наделала неслабого шуму. Лара Крофт, наделенная мужским характером и другими чертами, больше характерными для сильного пола, фактически стала первым супергероем в юбке (а точнее, в очень симпа-

тичных шортиках). Не вдаваясь в полемику и воспоминания о днях минувших, можно сказать, что вредные компьютерщики быстренько слепили из Лары кекс-символ ☺ виртуального мира. Разработчики тут же начали действовать по принципу создателей куклы Барби, щедро одаривая свою героиню новыми нарядами, хитрыми диковинны-



ми игрушками и постоянно добавляя полигонов в нужных местах ее фигуры. Несмотря на возрастающую критику, первые три части игры имели успех, а последующие три, хоть отзывы были много лучше, таким похвастаться уже не могли.

В итоге седьмую часть приключений неутомимой расхитительницы гробниц компания Eidos Interactive поручила новой команде разработчиков – студии Crystal Dynamics, в основном известной геймерам по серии Legacy of Kain.

Новая команда, прежде чем начать работу, полтора года занималась исследованием биографии и дискографии Лары Крофт.

А для пущей эффективности пригласили

Тоби Гарда (Toby Gard), создателя оригинального Tomb Raider,

в качестве ведущего дизайнера персонажа. В результате исследований народ из Crystal Dynamics пришел к выводу, что Лара Крофт должна быть сама собой – неудержимой искательницей приключений, уверенной в себе, грациозной и опасной, словно пантера. И никаких невинных жертв случайных обстоятельств.

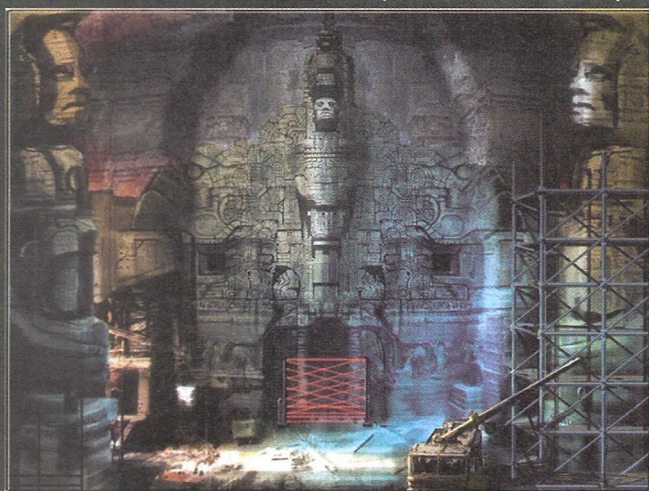


Поэтому, чтобы не надевать непростительных ошибок, было принято правильное решение обратиться к истокам.

Таким образом, с легкой подачи сценаристов Лара отправляется в погоню за очередным бесценным артефактом. Фактически игра в некотором роде является продолжением гима-

лайских приключений мисс Крофт. А противостоять ей будет давний недруг, тоже страх как жаждущий заполнить этот же артефакт. Конфликтная ситуация однозначно налицо.

Игровой процесс по духу и сути приближен к первым частям игры. Основной упор сделан на исследования локаций с применением смекалки для решения хитроумных головоломок. Урбанизированные районы наподобие пустых улиц Парижа благополучно миновали стороной Tomb Raider: Legend. Игрокам предстоит бродить по многочисленным гробницам и подземельям, продирается сквозь джунгли, исследовать живописные развалины высоко в горах, а также мерзнуть по колено в снегу. Благодаря разностороннему взаимодействию с окружающей средой, схватки отойдут далеко на задний план. Теперь от противников можно спря-





таться, перехитрить или любым другим способом избавиться от недоброжелателей, шныряющих по округе.

Светоч прикладной археологии сможет воспользоваться массой современного оборудования. В списке доступных предметов числятся бинокль, магнитный захват, разрывные гранаты, фонарик, а также самые современные средства связи.

В плане графики упор сделан на четыре основных элемента — физику, огонь, воду и модель самой Лары. В последнем пункте никто, собственно, и не сомневался, ибо косметические операции бабушке Ларе всегда шли только на пользу. После обильного сглаживания немногочисленных углов на многочисленных округлостях ☺, создания набора стандартных причесок — конского хвоста и косички, престарелая расхитительница гробниц может на

равных тягаться с такими современными дивами, как мисс Рейн, или даже девушками с коробок видеокарт.

Благодаря стараниям аниматоров, движения главной героини приобретут небывалую грациозность, станут абсолютно плавными и естественными. Способствует этому и принципиально новая система управления персонажем. Пояснений на этот счет до сих пор нет, так что это новшество,

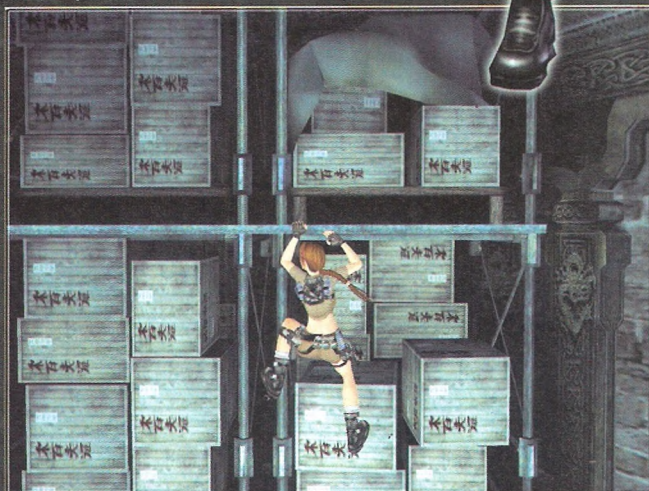


скорее всего, ориентировано на консоли. Согласно заявлениям разработчиков, в движениях будет содержаться очень много экспрессии. Иначе говоря, выкрутасы станут очень кинематографичными. Главное — чтоб до откровенной показухи дело не дошло.

Благодаря усовершенствованиям игровой физики станут возможными самые разные манипуляции с окружающими предметами, в том числе и для разгадывания головоломок или обезвреживания ловушек.

Пока складывается стойкое впечатление, что парни из Crystal Dynamics не зря свой хлеб едят, и десятая годовщина виртуальной жизни и приключений Лары Крофт будет ознаменована выходом еще одной успешной игры, посвященной ей и ее невероятным похождениям.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ВІВІСЕКТОР

**"Безбашенний шутер,
приправлений тактичними
і ролевими елементами,
прикрашений відмінною графікою
та беспрецедентною озвучкою."**

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© Action Formis. Всі права захищені

Вівісектор. 1С:Мультимедіа, Екшн Формс.

«Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

Название: Project: Snowblind

Разработчик: Crystal Dynamics

Издатель: «Новый диск»

Издатель за рубежом: Eidos Interactive

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Оценка:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

7
7
7
8
8

Снежок попал мне прямо в глаз



– Что такое киберпанк?

– [неуверенный голос из толпы]: Кажется, песня у «Дельфина» такая есть...

– [спустя несколько минут]: Киберпанк? Ну, это же просто! Вон, смотрите, мальчишка стоит с необычной прической в футболке «звездных войн». Вот это и есть ваш пресловутый киберпанк!

– Да тебе что, имплантаты не туда имплантировали?! Киберпанк – это «Матрица», чувак! Нео любит троицу и всё такое!

– Ага, а Круг пел готику [смеется]... Уму непостижимо, неужели никто Серегу Лукьяненко не читал? Куда я попал?!

С подобными размышлениями в наши дни можно столкнуться уже не только в Сети, но и в очередях за валидолом, в компьютерных клубах, общественных туалетах или же просто в парке

под фанатичное воспевание Кришны. И количеству пены у рта, затевающих подобный спор, позавидует любой производитель качественного шампуня. Так что же оно такое, этот киберпанк, и чем его запивать?

То, что в начале 80-х началось как протест против устоявшихся канонов научной фантастики, постепенно вылилось в литературное движение. Искусственный интеллект, глобальные сети, киборги, имплантаты и тому подобное стали первой составляющей киберпанка. А второй был вовсе не «ирокез» на голове – слово «панк», грубо говоря, стало символом протеста. Под влиянием данного ответвления современной литературы в мире все больше людей начинают называть себя киберпанками, формируя тем самым условную субкультуру. Позже стали появляться первые фильмы, снятые по ли-

тературным произведениям классики жанра, а наши старые знакомые игроделы не сдерживали потоки слюны, представляя будущие прибыли от массы однородных игр по этой тематике... И появились полчища клонов. Об одном из представителей этого полка я и позволю себе малость поразглагольствовать.

Последний гвоздь в гроб Deus Ex

Написать, мол, «Project: Snowblind не ждали» – это просто соврать! Ждали все те, кого и по сегодняшний день лихорадит от названия Deus Ex: Invisible War. Ведь многие из них надеялись, что студия Crystal Dynamics в своем проекте отчасти воплотит неповторимую киберпанковскую атмосферу Deus'a легендарной компании Ion Storm. Время шло, страницы веббраузеров все чаще огорчали нас новыми подробностями о грядущем

«хите», пока и вовсе не искоренили былой оптимизм. Сходства у игр – как у зебры и советского матраса. В общем, господа геймеры, прошу любить и жаловать – очередной «просто шутер».

Жили-были

Сюжет игры переносит нас в 2065 год. Место действия – Гонконг.

Наивный мальчишка, которому отец с детства рассказывал обо всех «прелестях» войны, никогда бы не подумал, что ему придется и самому поучаствовать в подобном рода мероприятии. Но судьба распорядилась несколько иначе. Война забрала жизнь его брата, и Натан Фрост (таково имя главного героя) в тот же день записался в ряды Коалиции Свободы (Liberty Coalition). С тех пор он уверенно отстреливал повстанцев, пока в один прекрасный момент в надежде спасти союзника не нарвался на





бомбу. С помощью имплантантов медицинскому составу Коалиции удалось не только вернуть солдата к жизни, но еще и наделить рядом уникальных способностей. А дальше все по откатанной схеме: «Беги, стреляй, спасай мир!»

Так ли страшен черт, как его малюют?

Геймплей с начала игры оказался не настолько плох, как нам снилось в ночных кошмарах. Хорошая динамика и нечто, напоминающее атмосферу киберпанка, на некоторое время заставили позабыть о бессмертном *System Shock* и впервые за долгие годы поймать себя на мысли: «Хочу *Quake III* и много пива».

В одно мгновение я вытащил из шкафа старую оптику и с нелепой ухмылкой принялся сносить башни неприятелям. Парящие над головой футуристические вертушки, постоянные взрывы всего в нескольких метрах от меня, разрушающиеся от выстрелов стены и десяток врагов, отстреливающихся из-за ящиков под прикрытием роботозавров, — всё это на несколько минут создало иллюзию, мол, а ведь не всё так плохо и, более того, сделано на достойном уровне! Но, увы, взрывы-то оказались лишь декоративными (то бишь без урона главному герою), стенки можно было крушить только в специально определенных местах (которых, оказывается, не так мно-



го), зоны поражения на вражеских телах можно было сосчитать на пальцах одной руки, да и кровищища, столь необходимая в подобного рода развлечениях, практически отсутствовала как таковая. Вот такой вот он, увлекательный геймплей, состоящий из двух десятков миссий, на протяжении которых вам то и дело нужно идти на чекпойнт (последний постоянно подсвечивается на карте) с зажатой левой клавишей мыши.

See, stop – kill

В плюсы игры смело можно отнести вооружение. Девять основных приспособлений для жестокой расправы со злыми супостатами оккупировали практически всю цифровую клавиатуру: пистолет, дробовик, штурмовая винтовка, кемперка, рельс, миномет, ракетланчер и еще несколько вымышленных стволов (каждый из которых обладает альтернативным огнем) всегда придут вам на помощь. На второе у нас сегодня парочка

гранат и механический жучек-убийца. И завершают эту экстравагантную экспозицию уникальные способности лейтенанта Фроста, среди которых особое зрение, Slo-mo Bullet-Time, баллистический щит, невидимость и прочие непонятные слова. Также предусмотрены поездки на автомобилях и прогулки на боевых роботозаврах. Да, вот еще, забыл о гравитационной пушке а-ля *Half-Life II* и *Ice-rick'e* — приспособлении, позволяющем взламывать компьютерные системы и перенимать управление вражеским AI. Из всего вышеизложенного следует, что проблем с вооружением в игре не наблюдается, на чем, собственно, и можно завершать рассказ о плюсах.

Консольный порт

Урбанистические пейзажи, новейшие технологии, сверхъестественное оружие, экзотические киборги-убийцы — как бы это всё красиво смотрелось на экранах наших мони-

торов, если б то же самое не излучали телевизоры консольщиков. А так мы получили очередной мультиплатформенный проект с графикой, которой место лишь в истории.

Не надо печалиться

Если бы настоящие геймеры расстраивались из-за таких мелочей, как неоправданные надежды, возложенные на тот или иной проект, они бы уже все давно умерли от пребывания в длительной депрессии. Нам ведь не привыкать к бездушным консольным портам с линейным сюжетом, графикой из прошлого века и постепенно надоедающим геймплеем. **Project: Snowblind** — еще один «просто шутер». Но не будем пессимистами — именно благодаря таким играм мы в полной мере можем насладиться подлинными Хитами с большой буквы. Пусть их не так много, но всё же мы знаем, что они есть!

Виталий «Blind» Полищук,
blind@uagames.info



Название: Земля 2160 (Earth 2160)

Разработчик:

Издатель:

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 1,5 ГГц, 1024 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.earth2160.com

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

9+

9

9

8

7

9

EARTH

2 1 6 0

«3» Земля 2160 – третья игра из одноименной серии. Её сюжетная линия является логическим продолжением событий предыдущей части. После окончательного коллапса третьей планеты солнечной системы (то есть матушки-Земли) горстка людей успела дать деру с умирающей планеты. Межзвездные корабли, где, как шпроты в банке, ютились лучшие из представителей трех фракций – Евразийской династии (Eurasian Dynasty), Объединенных Цивилизованных Штатов (United Civilised States) и Лунной Корпорации (Lunar Corporation) – взяли курс на Марс. Впрочем,

не все долетели благополучно – главный компьютер Объединенных Цивилизованных Штатов вдруг решил, что вполне может обойтись и без людей, и перебил остатки биологических существ на подконтрольных ему кораблях. Это стало началом цивилизации разумных боевых машин, поставивших перед собой задачу покорения всей солнечной системы.

Последующее десятилетие остатки человечества трудились в поте лица, облагораживая Красную планету – проводя терраформинг и всячески приспособливая марсианские просторы под свои нескромные нужды. Однако в 2160 году произошло нечто, спутав-

шее планы лидеров всех фракций: это было появление инопланетян, некогда изгнанных за грехи из своей галактики и мирно почивавших в недрах Марса, пока их не потревожили люди. Вопрос выживания очень быстро стал насущной проблемой для всех. В итоге бывшие противники начали подумывать о том, чтобы совместно дать отпор новым врагам. Сюжет по духу очень сильно смахивает на то, что было в стратегиях 90-х годов прошлого века – уж очень иногда всё по-детски непосредственно и забавно.

Игра разделена на четыре кампании за каждую из сторон, по семь миссий каждая. Проходить их придется в заранее определенной последовательности. Также присутствует и столь любимый многими скирмиш с добрым десятком интересных карт, и сете-



вая игра по LAN или через Интернет со множеством популярных режимов, включая режим наблюдателя.

У каждой из сторон конфликта есть свой уникальный набор построек и юнитов. Что интересно, для их создания используются разные ресурсы. Так, для создания подразделений Евразийской династии или

вы для всех, а в деталях – очень даже различны для каждой из сторон. К примеру, каждой из них доступны около тринадцати видов строений и примерно столько же – юнитов. Следует отметить, что «оружия победы», то есть мощных и в тоже время универсальных войск, при помощи которых противник

нический юнит, подобно конструктору LEGO, легко разбирается на составные части-модули: кузов, шасси, броня, антиграв, оружие и так далее. Всего несколько кликов –

на примере построек Лунной Корпорации.

Древо технологий очень даже не маленькое, а свежие инновации иногда просто лежат на поверхности карт в виде артефактов. Но в основном приходится двигать научно-технический прогресс при помощи



Объединенных Цивилизованных Штатов необходим металл, для Лунной Корпорации – кремний (с учетом того, что в Lunar Corporation царит полнейший матриархат, совершенно понятно, зачем им понадобился силикон, да еще и в таких количествах ☺), а чужим необходимы оба этих ресурса.

Другой ресурс, общий для всех – это вода, которой на Марсе после проведения терраформинга стало гораздо больше. Но самое интересное, что и металл, и кремний имеют свои качественные подвиды – три для кремния и двенадцать для металла. Именно

от типа используемого сырья зависят цвет, Hit Points и броня производимых войск. Такой подход, в принципе, довольно свеж для фантастических стратегий, хотя не так уж и нов, и временами применяется в клонах Age of Empires. Принципы построения базы и ее дальнейшего развития в общих чертах одинако-



выносятся на раз-два, не существует ни у кого. Однако никто, кроме противника, не мешает попробовать создать самому наступательное чудо о шести стволах и одной ракете. Другой вопрос, сколько ресурсов потребуется на его создание. Одна из самых ярких сторон «Earth 2160» – исследования и конструирование техники.

Каждая боевая единица изначально доступна, так сказать, в «базовой конфигурации», в последствии, проведя необходимые научные изыскания, её можно перестроить на свое усмотрение. Любой меха-

и новое порождение конструкторской мысли занимает свое место в ангаре или на поле боя. Кстати, при штурме базы противника можно круто обломиться – не всегда удастся подсмотреть, что он там строит, что очень даже подливает бензина в огонь. Такая «помодульная сборка» применяется и во время создания базы, особенно ярко этот принцип проявляется

банальной кражи всевозможных «вкусностей» у оппонентов.

Можно проводить несколько исследований одновременно, лишь бы хватило ресурсов. Любая ветка исследований становится доступной для разработки только после получения начальной технологии. Так что до определенных моментов некоторые ветви древа технологий недоступны для изучения игроком.

Разработчики провели еще одно очень и очень удачное заимствование идей из стратегий, жутко продвинутых в экономическом плане. В «Earth 2160» присутствует около доброй дюжины так называемых «виртуальных агентов». Эти товарищи наделены собственными характерами, вкусами и предпочтениями и, что самое важное, симпатиями и антипатиями по отношению к другим агентам. Это существенно, поскольку аген-





ты не слишком хотят сражаться против своих приятелей, но в то же время из шкуры вон лезут, чтобы напакостить своим оппонентам. В кампании они появляются и исчезают под влиянием сюжетных хитросплетений.

В сирмише или сетевых баталиях агенты предлагают свои услуги игрокам за определенное вознаграждение и к тому же на время. Каждый виртуальный

агент тщательнейшим образом ведет протокол своей службы у игрока,

на его основе определяется цена последующих контрактов. Каждый из агентов оснащен вместительным инвентарем, где

удобно размещается аптечка, дополнительное вооружение и оборудование, еще более повышающее эффективность его действий.

Детализация объектов и персонажей местами впе-

Ввиду навроченности графического оформления ресурсов компьютера на отображение всех марсианских красот требуется ох как немало.

Субъективно можно утверждать, что реальные систем-



чатляет – «Earth 2160» создавалась с использованием технологий, применяемых в 3D-action. Техника и пехота смотрятся великолепно, а вот пейзажи получились блеклые, невыразительные, а то и откровенно размытые. Игровая камера предоставляет предостаточно удобных точек обзора и должное удобство в управлении, к которому еще

ные требования на треть выше заявленных официально. Этому немало способствует посредственная оптимизация игрового движка. Это, пожалуй, единственное, что можно поставить в вину разработчикам.

На том факте, что игра, несомненно, удалась, особо останавливаться не стоит, все и так понятно. «Earth 2160»



придется привыкнуть. Имеется даже вид от первого лица, пригодный разве что для созерцания горячей базы противника.

Управление самую малость запутано и неудобно, но это не смертельно. На не слишком мощных машинах курсор двигается излишне плавно и заторможенно, но с этим уже ничего не поделаешь.

хороша не только впечатляющим количеством действительно интересных и оригинальных новаторских идей, но и потрясающим игровым процессом, основанном на правильном воплощении этих идей в жизнь.

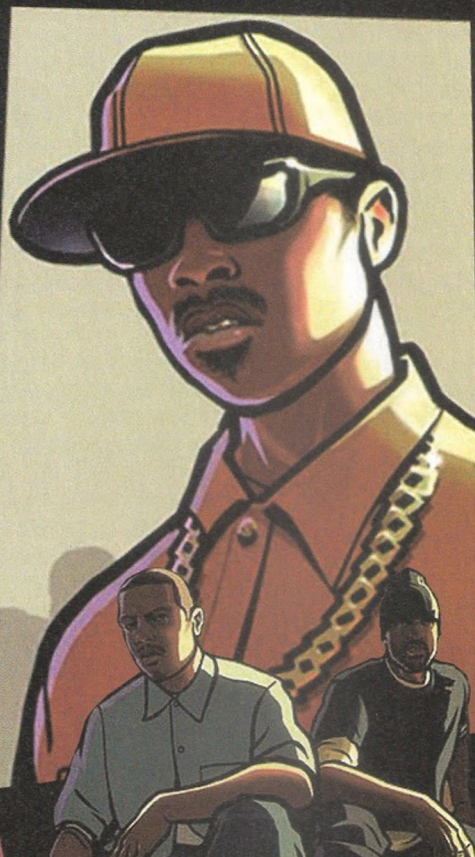
**Алексей Лещук
и его Злобная Lichina**



мы с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

*Скоро
в продаже!*

**Grand
theft
auto
San Andreas**



Sid Meier:



Великий стратег нашего времени



Сид Мейер. Это имя золотыми буквами вписано в историю игровой индустрии. За вот уже двадцать с лишним лет своей деятельности этот человек основал четыре жанра и создал немало культовых проектов. Civilization, Pirates!, Railroad Tycoon, Colonization, Gettysburg, Alpha Centauri, SimGolf – названия этих игр известны чуть ли не каждому. Этот список можно продолжать, он свидетельствует обо всех достижениях и значимости разработок этого гениального дизайнера и разработчика лучше, чем кто бы то ни было. Но я всё же постараюсь рассказать вам о нём немного подробнее, ведь, как ни крути, а практически каждое новое творение Сиды Мейера становится шедевром, эталоном жанра, именно таким, который останется в памяти на долгие годы.

Чтобы в полной мере понять весь масштаб и всю значимость этого человека, нужно было начать играть в компьютерные игры куда раньше, чем свету явился первый DOOM. В те мало кому уже памятные времена имя Сиды Мейера было сродни языческому идолу. Для игроков он был недостижимым героем, более того – кумиром. Практически каждый его проект заставлял забыть обо всем на свете и всецело погрузиться в пучину игры.

Почему так? Все дело в том, что тогда игры делались иначе.

Совсем иначе, не так, как теперь. Сейчас бал правит индустрия, обеспечивающая ежегодный конвейер горячих новинок. Но еще каких-то лет тринадцать назад все было по-другому. Легендарную игру тогда могла сделать компания энтузиастов, искренне заинтересованных в своем деле. Именно к таким людям и принадлежал Сид. Он начал делать игры вовсе не потому, что это была его работа и он был вынужден ее выполнять. Он занялся этим просто из интереса.

Вряд ли многие сейчас помнят, как возникла легендарная компания Microprose, однако история эта весьма занятна. Так случилось, что у одного из игровых автоматов Сид Мейер встретил военного летчика Билла Стейли. Билл был поражен тем, что Сид с легкостью обыграл его в аркадный авиасимулятор. Они разговорились, и в ходе беседы Сид сказал:

– Искусственный интеллект вражеского пилота был настолько предсказуем, что я без особого труда предугадывал любое его действие. Знаете, а я ведь смог бы сделать куда лучший авиасимулятор.

– Тогда я смог бы продать его! – тотчас парировал Билл. Это и был момент зарождения Microprose. На дворе в то время стоял далекий 1982 год.

Первым проектом Сиды Мейера стал Hellcat Ace, выпущенный на восьмибитной консоли Atari. В том же 1982 году свет увидели Chopper Rescue, Floyd of the Jungle и Nato Commander. В 1984 году – Solo Flight.

В 1985 году Сид работает уже не один; подружившись с Эдом Бивером, они выпускают NATO Division Commander, Conflict in Vietnam, Crusade in Europe, Decision in the Desert

и F-15 Strike Eagle. Несмотря на то что каждая из этих игр разошлась сравнительно неплохим тиражом, ни одна из них не стала хитом. Успех пришел к Сиде Мейеру с выходом Silent Service – первого симулятора боевой подводной лодки. По сравнению с простенькими аркадными играми, Silent Service мог похвастаться хорошо проработанным игровым процессом, интересными миссиями и сравнительно большой (на то время) свободой действий. Так, например, будучи капитаном субмарины, игрок мог сам отслеживать вражеские корабли, решать, какое именно судно следует атаковать, выбирать тактику боя и даже самостоятельно загружать торпеды. Конечно же, реалистичность в игре была, мягко говоря, условная (зачастую нельзя было даже отличить крейсера от танкеров), но в 1985 году Silent Service произвела настоящий фурор и была названа лучшей приключенческой игрой года для IBM PC.

Симуляторы, родившиеся с легкой руки гуру, пользовались бешеной популярностью. Казалось бы, самое время застолбить нишу и начинать лепить подобные проекты один за другим. Однако в те времена Сид Мейер был еще молод и честолюбив. Он действительно делал игры лишь потому, что ему было поистине интересно. Поэтому он идет на отчаянный шаг и хватается за совершенно другую идею, чтобы... сотворить еще один шедевр.

На завоевание мира потребовалось два года. В 1987 году выходят Pirates!. Слава Pirates! стремительно разнеслась по рынку на сумасшедшей скорости, побив все мыслимые рекорды популярности и продаж. И это не удивительно. Карибские острова, пираты, морские сражения, сокровища, «Йо-Хо-

Хо!» и многочисленные бутылки рома – оторваться от пиратской романтики было невозможно. Проект пленял неограниченной свободой действий, открытым игровым процессом, массой интересных сюжетных миссий и прекрасным юмором.

Выступая в роли пирата, вы могли в полной мере ощутить всю прелесть жизни настоящего морского волка, участвуя в пиратских рейдах, сопутствующих этому баталиях, взятии на бордаж и осаде прибрежных городов. Как и в каждой настоящей пиратской истории, в игре вы можете путешествовать по островам с клочком карты в руке в поисках несметных сокровищ... или пропавших родственников. Со временем весть о ваших подвигах непременно распространится по всей земле, и о вашем герое начнут слагать легенды. А что может быть лучше, чем снискать славу «Грозы морей»? Впрочем, при желании вы можете вести мирный образ жизни и, вместо того чтобы участвовать в кровопролитных морских сражениях и набегах, жениться на губернаторской дочке, посещать светские приемы и приумножать свои богатства через торговлю...

Да, игра пользовалась невероятным успехом и была единодушно признана практически всеми игровыми изданиями «Игрой Года». Среди самых престижных наград игровой индустрии можно выделить Action Game of the Year от журнала Computer Gaming World Magazine, Historical Game of the Year от журнала Computer Magazine, Best Fantasy/Role Playing Game of the Academy of Adventure Gaming Arts and Design, две награды на Origins Awards в 1987 году в номинациях Best Fantasy/Science Fiction Computer Game и Best Screen Graphics in a Ho-

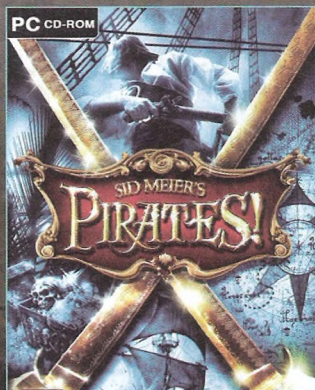
me Computer Game. Позже игра Pirates! была названа изданием Computer Gaming World Magazine одной из 20-ти лучших игр всех времен.

1987 год был плодотворным для Сиды Мейера, и в этом же году гурю совместно с Арнольдом Хендриком выпускает еще один полновесный хит под названием Red Storm Rising. Созданная по мотивам одноименного романа известного писателя Тома Клэнси, игра имела оглушительный успех. Подобно Silent Service она представляла собой симулятор подводной субмарины, но при этом основной упор был сделан на сюжетную составляющую игры – конфликт между силами НАТО и странами европейского блока. Из инноваций можно выделить звуковое сопровождение как один из главных элементов придания неповторимой атмосферы проекту: теперь отслеживание противника возможно не только по непосредственному появлению на радаре вашей субмарины, но и еще по характерному шуму винтов.

Заодно с Red Storm Rising всё в том же 1987 году Сид Мейер выпускает F-19 Stealth Fighter – симулятор знаменитых самолетов-невидимок. Главным отличием игры от предыдущих авиасимуляторов компании Microprose стало введение стратегических элементов. А ведь до этого времени совмещение стратегии и симуляторов невозможно было себе даже представить! Стоит отдать должное разработчикам, стратегическая составляющая была прекрасно реализована. Несмотря на неплохое вооружение бомбардировщика (полдюжины ракет различных классов, бомбы и орудие Vulcan 20mm), зачастую игроку было куда интереснее детально планировать каждую миссию с целью обмануть злого противника и выполнить задание, оставаясь незамеченным, нежели вступать в открытый бой с врагом.

Сид Мейер находился в зените своей славы – три культовых проекта за один год, совершенно не похожих друг на друга как по концепции, так и по жанровой принадлежности! Казалось, возможностям автора нет предела. Впрочем,

так и есть. Безо всяких натяжек и преувеличений. Судите сами, в 1989 году Сид совместно с Арнольдом Хендриком и Энди Холлисом создают проект Gunship! – один из первых серьезных симуляторов боевого вертолета. Таким образом, компания Microprose не только сумела занять прочное положение на игровом рынке, но



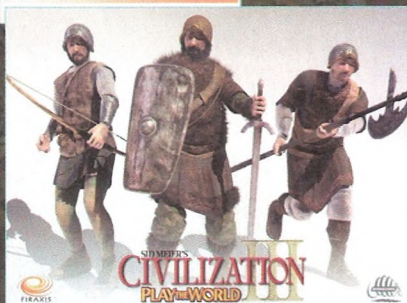
и стала бесспорным лидером в производстве инновационных авиасимуляторов.

Следующие несколько недель после выхода Gunship! Сид Мейер провел в отпуске, путешествуя по Европе, а заодно обдумывая идеи для своего нового проекта. Перебрав в голове десяток вариантов, он решил воплотить в игре мечту своего детства...

Сид Мейера всегда привлекали поезда и бесконечные стальные магистрали. Именно они и вдохновили разработчика на создание в 1990 году Railroad Tycoon – родоначальника жанра экономических игр. В Railroad Tycoon игрок выступал в роли настоящего паровозного магната. Прокладка рельсов, постройка станций, выбор прибыльных маршрутов, модернизация поездов и, конечно же, необходимость внимательно следить за своим банковским счетом и жестоко крушить злых конкурентов посредством манипуляции биржевыми курсами при помощи продуманных сделок купли-продажи акций. Игра ни на секунду не дает расслабиться: продвинутые уровни сложности озадачива-

ют новоиспеченного олигарха такими вещами, как необходимость быстрой доставки скоропортящихся продуктов или поиском более короткого пути. Добавьте к этому несколько исторических компаний, прекрасно реализованный микроменеджмент и нешуточный потенциал с биржей. Railroad Tycoon – отличный двухмерный симулятор с биржевыми махинациями!

Год спустя Сид Мейер вновь завоевывает игровой Олимп. В 1991 году выходит Civilization – первая в мире глобальная стратегическая игра. Это был настоящий вызов самому себе, который увенчался очередным безусловным триумфом! Игра произвела настоящую революцию в стратегическом жанре. Экономика, наука, война, политика в одном флаконе – сейчас это кажется обыденным



и ничем не примечательным, но в 1991 году это был настоящий прорыв. Нам подарили целый мир, целую Вселенную, где позволено было быть Творцами и перекаривать этот мир по своему желанию.

Создание собственной империи со своими традициями и культурой, которая растет, развивается, достигает величия и блеска, либо терпит крах под натиском захватчиков (или из-за вашей неумелой внешней и внутренней политики и экономики). От вас зависела

судьба целых народов! Добавьте к этому неограниченную свободу действий, множество вариантов развития событий – начиная от абсолютной военной победы с захватом территорий других стран и заканчивая космической гонимой (кто первым достигнет пика научного прогресса и покинет Землю, улетев к далекой Альфе Центавра). Civilization стала больше чем игрой – она стала идеологией.

После ошеломляющего успеха Civilization, разошедшейся почти миллионным тиражом и победившей в номинации Best Military or Strategy Computer Game of 1991 на Origins Award, Сид Мейер решает не останавливаться на достигнутом и попробовать свои силы в жанре Action. Выпущенный им в 1991 году проект Covert Action представлял собой настоящий шпионский детектив.

Необходимо учитывать и тот факт, что жанр шпионских экшенов в то время не блистал разнообразием. Игры, основанные на бесконечных автомобильных гонках с преследованием, разбавленные простенькой графикой и незатейливыми головоломками, не пользовались особой популярностью у геймеров. Так что выход Covert Action можно считать новой точкой отсчета в развитии жанра. Отлично проработанный сюжет, легкое управление, прекрасно продуманный и сбалансированный игровой процесс – хорошая традиция, отличающая игры Сиды Мейера, была продолжена и в Covert Action. Плюс ко всему харизматичный главный герой – тайный агент ЦРУ Максим Ремингтон, миссии по перехвату и расшифровке секретных вражеских сообщений, сбор и тщательное исследование улик, проведение допросов, которые помогут вам в раскрытии дела (что тоже было нововведением), – и перед вами игра, получившая признание геймеров всего мира.

В 1994 году Сид Мейер совместно с Браейном Рейнoldsом выпускают Colonization – по сути, та же Civilization, только по истории завоевания Нового Света. Colonization стала последней игрой, созданной этими двумя разработчиками

в стенах компании Microprose. Год спустя Сид Мейер из-за разногласий с руководством компании покидает Microprose и вместе с Браейном Рейнголдсом и Джефом Бригсом основывает студию Firaxis.

В начале 1996 года империя предстала перед миром в новом блеске. Несравненный император Сид и его главный визирь Браейн Рейнголдс ошастливили миллионы своих верноподдан-



ных, создав Civilization II. Игра получила все то, чего не доставало первой части. Однако ничего революционного она с собой не принесла. Значительной переработке подверглась разве что графика. Плоская карта и юниты, нарисованные на плоских квадратах, сменились проекционным видом сверху/сбоку и анимированными фигурками. Остальные перемены относились больше к «количественной» категории. Так, например, дерево открытий стало намного более вариативным. У каждого вида правления – от деспотизма до коммунизма – появились свои плюсы и минусы. Невообразимо выросло количество Чудес света, и почти все они стали полезны в развитии вашей империи. К примеру, Александрийская библиотека автоматически выдавала вам любое открытие, совершенное конкурентами, а Мастерская Леонардо совершенствовала ваши боевые единицы.

Также было в несколько раз увеличено количество юнитов. Отныне в каждой эпохе (для каждого этапа исторического развития) появились «параллельные» рода войск, отличающиеся друг от друга.

Стоит отметить, что все эти нововведения оказали благоприятное воздействие на качество игры. Civilization II стала воистину бесконечной и неисчерпаемой!

Конечно, оставалась и ложка дегтя. Одним из самых глав-

ных недостатков игры стала убогая система дипломатии. Дипломатическое лавирование было практически невозможно ввиду бесполового искусственного интеллекта оппонентов. Простейший пример: если ваши войска находятся в двух-трех клетках от чужого города, то правитель той нации может потребовать их отвода (и постоянно ведь требуют, нервные!). А если у ваших стен подозрительно пасутся чьи-то войска, то вы и слова сказать не можете! Не предусмотрена такая опция!

Кроме того, была во многом недоработана боевая система. Так, например, при атаке одиноко стоявшего на берегу партизана могли запросто утонуть три крейсера. Видимо, утопились от ужаса перед дубиной народной войны... Да, зачастую исход сражений мог просто повергнуть вас в недоумение. Впрочем, мы готовы простить это игре.

В 1997 году компания гениальных разработчиков выпускает в свет революционный проект Gettysburg!. Стратегия в реальном времени, основанная на событиях гражданской войны в США, могла похвастаться сильным искусственным интеллектом противников, серьезной проработкой сценариев и боевой системы игры, а также кинематографичностью роликов. В 1998 году Gettysburg! был признан лучшей игрой года на Origins Award. Впрочем, несмотря на это игра полностью провалилась по продажам.

В 1999 году Сид Мейер вместе со своим верным другом и соратником Рейнголдсом решает дать достойный ответ узурпаторам и самозванцам Microprose и Activision, выпустившим Civilization II: Test of Time и Civilization: Call to Power, и являют миру проект Alpha Centauri. Как вы помните, одной из целей, которые ставятся перед вами в Civilization, является первое межзвездное путешествие. Так вот Alpha Centauri как раз повествует о том, что происходит на этой планете после высадки колонизаторов. К великому сожалению, эта игра также оказалась нежизнеспособной.

С одной стороны, авторы исправляли все, что так уродовало Civilization II. Дипломатиче-

ская система стала гибкой настолько, что можно было требовать у любого государства все что угодно, вплоть до пересмотра границ, а в случае несогласия угрожать всеми возможными способами (например пригрозить объявить торговое эмбарго со стороны всех ваших союзников). У государств появились территориальные границы, вторжение через которые означало враждебный акт. Также стало возможным самостоятельно создавать и совершенствовать боевые единицы...

Но с другой стороны, игра вышла несколько скучной из-за малоинтересного и незнакомого мира планеты. Пять созданных фракций, не представляющих особого интереса. Слабое и непродуманное дерево открытий. Унылые и однообразные пейзажи. И, по большому счету, ничего стратегически нового. В целом, Alpha Centauri провалилась, будучи непонятой и непринятой большинством игроков.

Некоторое время спустя команда Firaxis решает взяться за своего конька. И Сид Мейер



с полной самоотдачей начинает работу над третьей частью Civilization. В начале 2001 года империя предстала перед миром в новом блеске и великолепии! Границы отныне сдвигаются оттого, что возводятся сооружения... Ресурсы, необходимые для военного строительства, стало возможным исчерпать... Размер зоны городского влияния стал зависеть от уровня вашего культурного роста... Гибкая дипломатическая система позволяет предложить государствам любой бартер или

выставить любую претензию... И прибавьте к этому возможность одержать победу добрым десятком способов. Из них некоторые – знакомы. Снова можно было первым построить звездолет, создать несметное количество войск и, стерев с лица Земли все страны, установить мировое господство. Но можно, например, одержать «культурную» победу, а еще лучше – дипломатическую.

С легкостью Сид Мейер создал самый проработанный и захватывающий государственный симулятор. Конечно, некоторые нововведения разочаровали игроков, но факт остается фактом: перед вами главная интеллектуальная игра современности.

Подведем итог. Сид Мейер – один из тех людей, которые положили золотые камни в фундамент игрового мира. Из-под его пера вышло большое количество революционных игр. И ничего лучшего, чем творение Сида Мейера, в стратегическом жанре до сих пор так и не появилось. Возникает закономерный вопрос: а что же сейчас? Стоит ли ожидать от этого гениального разработчика новых потрясений? Или часы его звездной славы остались в прошлом?

Сиду Мейеру уже за пятьдесят, но он по-прежнему продолжает заниматься любимым делом своей жизни. Недавно свет увидел потрясающий римейк легендарной игры Pirates!. Представшие в новом облике с учетом современных технологий и свежих веяний, Pirates! с легкостью затмили практически всех лидеров в жанре морских симуляторов о пиратских похождениях.

В ближайшем будущем нашему взору готовится предстать амбициозный проект Civilization IV – самое новое и веское слово великого мэтра. Сомневаться в успехе не приходится. Ведь Сид Мейер умеет создавать только нетленное золото. В любом случае запомните: игры приходят и уходят. Но есть игры, которые остаются, которые ломают стереотипы. К ним относятся и игры, созданные Сидом Мейером.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

В шаге от киберспорта

Чем не может не радовать игровой мир, так это разнообразие жанров самих игр и ролей, которые мы в них исполняем. Стремительные гонки? Стратегические битвы громадных армий будущего? Тихое проскальзывание шпиона на вражеский завод? Всё, о чем в реальном мире мы лишь мечтаем, в виртуальном моментально осуществляется двумя кликами мышки. Единственной неудовлетворенной потребностью остаётся лишь желание померяться силами с таким же живым и мыслящим противником. Ведь каждому человеку свойственна потребность в самовыражении, а компьютерные игры дают отличную возможность показать себя.

Есть спрос – есть и предложение. Следуя одному из основных законов экономики, распространившемуся на все области жизнедеятельности человека, в игровом комьюнити родился киберспорт. Турниры, лиги, первые места... Тут победа, там поражение, но в итоге я кому-то что-то доказал, почувствовал свою силу, сравнил свои способности со способностями других геймеров, и пришло мне счастье душевного успокоения. Вроде бы всё хорошо, все довольны...

Вот только оказывается, что далеко не все. Да, к сонму киберспортивных игр причислены несколько десятков отличнейших шпиль. Но ведь игрушек гораздо больше – десятки тысяч, а их поклонников – сотни миллионов. И ни один геймер в жизни не отвернется от своей любимой электронной забавы, поскольку его душе мила только она одна. Так и приходится игрокам самим изворачиваться, устраивая состязания без помощи сторонних организаторов или крупных спонсоров. Собирают комьюнити, ведут рейтинги... При поверх-

ностном взгляде этих тлеющих турнирных угольков вроде и не видно, но они действительно существуют.

Вот, например, хит всех времен и народов – **Diablo**. Сотворившая его компания **Blizzard** вовсе не новичок в сфере киберспорта. Две её стратегии **StarCraft** и **WarCraft** навеки занесены в зал славы мультиплеера. **Diablo** же до киберспортивного постамена не дотянул. Да он и не особо хотел – сложно представить турниры по игре, в которой вся цель состоит в долгой и упорной прокачке персонажа. Поэтому пришлось диаблоидам вытискивать дальнейшее развитие идеи сетевых сражений на своих плечах. Полноценные чемпионаты по **Diablo 2** не часто, но всё-таки проходят. Особенно в России, где количество населения в три раза превышает население Украины. Правила, правда, немного странные. Например, играют командами – 2х2, а фрагом считается только убийство обоих тиммейтов партии противника. При этом в первой стадии, длящейся целый день, не забывая про обязательные перерывы на 15 минут раз в несколько часов (вот она, забота организаторов!), проходит прокачка персонажей с 1-го левела. А во второй стадии вечером или на следующий день начинается

основное рубилово по системе **Double Elimination**. Долго и немного затянуто? Но для поклонников **D2** это отличный способ собрать



дипломатию не брать, сет короля нежить не собирать

ся всем вместе и короновать нового монарха комьюнити!

А ещё есть такая штука, как **Heroes 3**. Самый-самый хит из всей «геройской» серии. Тут и ему понятно, что особого киберспорта из неё не выйдет – во-первых, играть долго, а во-вторых, багов баланса хватает. Но геймерам же всё равно неймётся – турниров ой как хо-че-тса! И в то время как у нас в Украине такие турниры являются уникальным событием (единственный нормальный на моей памяти анонсировался год назад, но так и не воплотился в жизнь), у той же соседней России дела идут намного лучше. Там фанаты **Heroes** смогли объединиться в Федерацию (официальный сайт – www.heroes-league.ru), которая и проводит чемпионаты различных форматов. Чего только стоит один из по-

и т.д. Но было бы желание – и все получают удовольствие от ивента. Приятно то, что ограничений по национальности не накладывается, с Россией у нас безвизовое соглашение, а потому все желающие украинцы просто садятся на поезд и через день уже выясняют, кто более могущественен и магичен.

Наши родные украинские организаторы тоже пытаются не отставать от соседей в плане необычных игровых турниров. Всё чаще в Крыму и Киеве можно увидеть анонсы чемпионатов по моды **WarCraft III: DotA**, в рамках которого рубятся команды 3х3 или 5х5. Тут нет добычи ресурсов, как нет и больших армий. Вот тебе герой, вот тебе куча экспы и артефактов – что в итоге соберёшь, тем и войой. А в умной связке с тиммейтами выйдет ещё круче. Будет ли развитие у этого подвида Варкрафта? Посмотрим. Как минимум гарантировано хорошее времяпрепровождение в компании лучших друзей.

Ну и напоследок нельзя не упомянуть о новом украинском киберспортивном сервере **LineAge II Chronicle 3** (www.l2online.net). Почему киберспортивный? Харьковские организаторы сами ещё толком не поняли, обещая в туманном будущем регулярные турниры с виртуальными и реальными призами. Вроде и не стоило бы туда переходить, но постепенно к серверу подключаются центральные клубы Харькова, Львова, Одессы, Симферополя. Дело лишь за Киевом. А потом, может, и выйдет что-то занимательно-соревновательное.

FuDeS)Zerkella



следних турниров «Белые ночи», который на протяжении трёх дней (и ночей!) игрался в Санкт-Петербурге. Ограничений, конечно, хватает: магию 4–5 левела шесть недель не использовать,



WCG 2005 — тур по Украине

Спросите у теннисиста, что такое Уимблдон, и вы увидите, как зажгутся его глаза... Спросите у гонщика о «Формуле-1» — и он просто не сможет вымолвить ни слова от нахлынувших эмоций... А что для нас, геймеров, WCG?.. О-о-о, при упоминании этой аббревиатуры как будто электрический импульс проскакивает по всему телу, отдаваясь дрожью в кончиках пальцев!

Геймеры очень уж редко задумываются о том, во что в итоге выливается их жажда побед в компьютерных играх. Но ведь можно попробовать взглянуть на этот процесс не просто как на каждодневное зарабатывание фрагов, а думать о нём в общем, анализируя все те эмоции, что мы переживаем после каждой игровой удачи или неудачи. И тогда становится понятно, что увлечение компьютерными играми со своим потомком в лице киберспорта в результате становится громадной сетью дружных отношений, сообщества людей с общими идеями и пониманием друг друга, интересным и живым комьюнити, собирающим нас всех вместе.

Это справедливо для всех игроков компьютерных игр. Но для геймеров, ступивших на путь соревнований и желающих стать лучшими в своей любимой области, есть ещё несколько факторов, которыми обделены те, кто никогда не занимался спортом. Слово «киберспорт» не зря содержит в себе «спорт». Как в общепризнан-

ном спорте, тут тоже есть место долгим упорным тренировкам, спарринг-боям, выездным матчам и закрытым поединкам. Но, что самое главное, в один прекрасный момент всё-таки наступает тот день, когда ты должен показать всю свою силу и умение. Приходит момент, знаменующий конец подготовки, когда всё зависит только от тебя, когда сто тысяч раз проделываемый ранее привычный взмах мышью над ковриком наполняется новым смыслом. Спортсменам отлично знаком этот трепет в предвкушении соревнований, и никто из них не согласился бы променять и одну его секунду на что-либо ещё. Ведь эмоции каждого матча и каждой победы с лихвой окупают все те усилия, что были затрачены ранее на достижение финишной прямой.

Поэтому World Cyber Games для геймеров действительно

намного «Больше чем игра» («Beyond the game» — так в оригинале звучит девиз WCG). Это самое предвкушаемое мероприятие в году, и нет ничего такого в игровом мире, что могло бы сравниться с ним по ожидаемости. Уже одно участие в региональных отборочных является честью для геймеров, а потому заветные бейджи с надписью «WCG, участник» ценятся на вес золота и после турниров бережно хранятся ещё много лет. Летние отборочные на WCG — это время торжества геймеров, их самый счастливый звёздный час...

В этом номере «Шпиль!» мы подготовили для вас обзор праздника под названием «WCG 2005 Preliminary UA» (региональные отборочные WCG-2005 в Украине). О киевском турнире, открывшем игры WCG в этом году, вы уже читали в нашем августовском номере. Но

с тех пор успели состояться ещё шесть киберспортивных уикендов в шести самых больших киберспортивных городах нашей страны — Харькове, Донецке, Днепропетровске, Львове, Симферополе и Одессе. «Шпиль!», конечно же, не мог оставаться лишь пассивным наблюдателем такого глобального игрового события — мы приняли активное участие в проведении этих соревнований. И ваш покорный слуга был одним из двух киевских представителей оргкомитета, выступавших главными судьями на всех региональных отборочных (лишь во Львове побывать не удалось). Поэтому, по давно утвердившимся в журнале «Шпиль!» традициям, вся информация читателям доставляется эксклюзивно из первых рук.

Отборочные

Региональные отборочные для любого столичного геймера (да и не только столичного) — это далеко не киевский этап чемпионата! Ведь Киев — это одно дело, тут уже всем знакомы клубы сети C-club, которые уже неоднократно принимали всеукраинский турнир. А регионы — это другое: в клубах тут меньше машин, здесь меньше энтузиастов киберспортивного движения. Именно поэтому перед украинским оргкомитетом WCG стояла достаточно сложная задача поиска как достойных мест проведения локальных турниров, так и людей, способных заниматься этими мероприятиями. В результате тщательных пои-



Униформа всё чаще становится обязательной атрибутикой команд в Counter-Strike



ded.bwt с удовольствием демонстрирует призовую футболку WCG по Starcraft

сков эти вопросы всё-таки были улажены два месяца назад, а с середины июля по Украине пошла волна отборочных WCG.

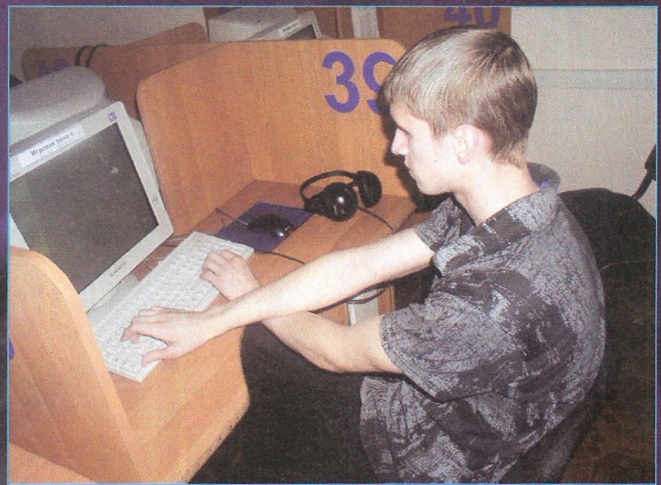
Харьков

В первой столице Украины геймеров принимал клуб «Империя». Около 80 мощных игровых машин и большое количество техперсонала предвещали хорошие и комфортные состязания. Основным региональным организатором был выбран Морис – геймер со стажем, который отлично понимает нужды игроков. Его помощником выступил не кто иной, как K.H.Juneor.pro100 – менеджер харьковской команды pro100, лучшей по результатам последних турниров украинской тимы по Counter-Strike. Но, как это ни удивительно, «простаки» в родном городе не играли. Всё дело в том, что на дату проведения состязаний наложился ещё

один крупный инвент – днепропетровский «DTS Cup», на который и отправилась харьковская команда. Свою же квоту на финал харьковчане решили взять через неделю в Донецке (напомним, что всем геймерам разрешено участвовать в любом городе, где проводятся отборочные WCG, но только один раз и в одной номинации).

Турнир выдался интересным. Так, в Counter-Strike сложилась необычная ситуация – в суперфинал уверенно вышли eXotic, но так как на следующий день они доигрывать не могли (несколько человек уезжали отдыхать на море), команда спокойно согласилась на второе место, которое наравне с первым давало квоту на финал. А формальным победителем на следующее утро стала другая местная тима ICE.

Матчи в Warcraft запомнились тем, что впервые чего-то добился участник pro100 –



Вот такая раскладка рук довольно часто встречается среди игроков по FIFA

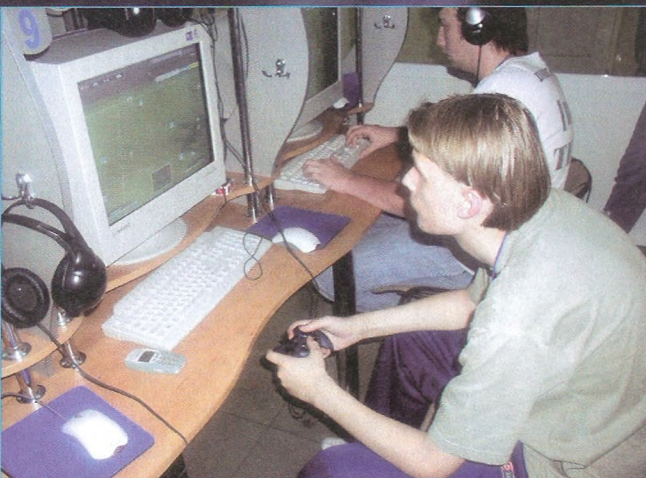
Snake. Ранее стратегическое ответвление тега, известного благодаря KC, ничего не показывало в Варкрафте. Но, видать, забота и уход менеджеров начали сказываться.

Не менее замечательной стала и FIFA, ведь там участвовал Strim – младший брат Спрутика, известного киевского KC-ра из команды eXplosive. Спрутик прошёл отборочные по Counter-Strike за неделю до этого в Киеве. А его брат отправился играть в Харьков и тоже получил квоту на финал, но уже в футбольной номинации. Вот такая целая киберспортивная семья ☺. Правда, заняв тогда второе место, Strim ещё не знал, что выиграл, поскольку лишь намного позднее в качестве поощрения за хорошее посещение турниров оргкомитет WCG выделил всем любителям FIFA по одной дополнительной путёвке на каждый город.

Донецк

В Донецке оплотом киберспорта стал клуб «Ультима», находящийся практически в центре города. Нам сразу понравилась просторная обстановка и бар на втором этаже, сидя в котором участники соревнований наблюдали сверху за происходящим в игровой зоне. Ожидать тут своей очереди, попивая колу и валяясь на мягком диванчике – одно удовольствие.

Сами игры прошли спокойно и без особых проблем. Можно отметить лишь второе место pro100 – да и тут нет ничего особо странного, если знать его причину. Харьковчане, как и eXotic в предыдущем городе, просто не могли оставаться до воскресенья, а потому, выйдя вечером в субботу в суперфинал, согласились на серебряные медали и отправились домой. В остальных номинациях финалисты тоже



Da-da – киевский игрок в FIFA, взявший донецкие отборочные



Легендарная команда pro100



Донецк. Призёры в номинации NFS

были вполне предсказуемы. Разве что в Warcraft неожиданно для всех в финал, кроме краматорского Сонника, также прошёл луганский стратег midorc, который играет уже давно, но особых достижений на его счету ещё не было.

Приятно было увидеть обилие прессы на турнире. Так, из телевидения, кроме уже ставшего привычным для геймеров «Нового канала», мы увидели и представителей местной донецкой еженедельной передачи о киберспорте. Ведут эту передачу казсер Тафа и очаровательная девушка Кнопа. На турнире они с оператором снимали интересные моменты, брали интервью и всюю комментировали игры. Весь этот материал и вошёл в их следующую передачу. Как говорится, киберспорт – в массы! Мы даже немного завидим счастливым геймерам из Донецка, у которых есть

собственная киберспортивная программа на телевидении.

Днепропетровск

Ехать в Днепропетровск было немного страшно – перед этим мы наслушались рассказов геймеров о крайне неудачном турнире «DTS Cup». Там была полнейшая неразбериха, затянутые игры, часы пустого ожидания... Но, как оказалось, все страхи были пустыми – дело оказалось вовсе не в клубе, а в организации. Отборочные WCG в том же «КиберМире», но с опытными судьями прошли гладко, без сучка и задоринки.

Конечно, четыре игровых поля для тридцати команд в Counter-Strike – это не очень много, но благодаря слаженной системе проведения на воскресенье было перенесено буквально шесть игр. Вот тут-то и произошла сенсация турнира, когда команды HR-Dio-



Клан Фудес в Днепропетровске собрался почти полным составом, дабы поддержать своих игроков

soft (два киевлянина ex-Diosoft, трое днепропетровцев ex-HR) и DTS вышли в суперфинал. Та из них, которая побеждала в данном матче, гарантировано получала путёвку в Киев. Проигравшая же команда должна была выигрывать в лузерах матч за вторую путёвку. И казсеры договорились: HR-Diosoft решили, что им ничего не стоит обыграть любую команду, уступили выигрыш противникам и упали в лузеры, чтобы DTS спокойно вышли в суперфинал. И всё было хорошо, все были довольны. Вот только поднявшиеся из лузеров мариупольцы Hitline «наказали» H-D за такой опрометчивый поступок. Причём Hitline были на такой волне успеха, что выиграли не только финал лузеров, но и две игры суперфинала, став победителями турнира. DTS, естественно, получили в итоге второе место и попали в фи-

нал. А вот объективно более сильные HR-Diosoft остались за бортом WCG-2005.

Нельзя не отметить и два днепропетровских перевоплощения. Во-первых, Rashik (один из самых известных украинских игроков в Counter-Strike) резко сменил область деятельности, начав играть в FIFA. И небезуспешно: на соревнованиях футболистов он завоевал второе место и квоту на финал. А во-вторых, zd.Mistik, в прошлом году представлявший Украину на грандфинале в США в номинации Unreal Tournament, в связи с отсутствием шутеров в этом году перешёл на гонки и взял первое место днепропетровских отборочных. Как видите, талант настоящих геймеров проявляется во всех направлениях киберспорта. Впрочем, мы ещё посмотрим, как Rashik и Mistik отыграют на финале Украины.



Львовский игрок NNN с трудом вырвал первое место по FIFA 2005 у Рашика, ощутив, что такое игра на чужом поле



HitLine – сенсация днепропетровских отборочных по Counter-Strike



Симферополь. DED.Moro3 – самый старший финалист за 5 лет проведения WCG в Украине

Львов

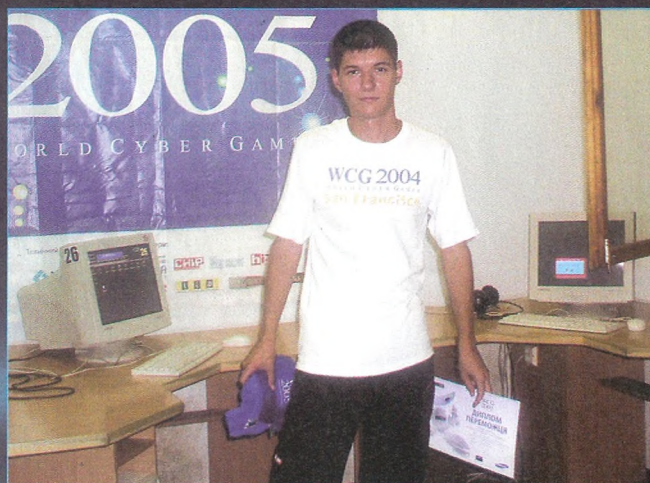
Один из самых красивых городов Украины стал первым в списке, где отборочные разделились: Counter-Strike игрался в клубе TNT, все остальные номинации – во львовском C-club. Связано это было с тем, что не во все города нашей страны уже пришли большие клубы с количеством игровых машин под сотню. Поэтому во Львове и во всех последующих городах геймеров принимали сразу два компьютерных клуба.

В то время, как игры по КС не принесли ничего нового (выиграли стабильно и давно играющие львовские Тризы и Just), в WarCraft ситуация была интереснее. Конечно, скилл FuDeS)Izual здесь не берётся оспаривать никто уже несколько лет. Но вот остальные наиболее сильные варкрафтеры региона нынче заметно сдали позиции. Некогда искусные

игроки GroundDead и Starcrafter банально вылетели в середине турнира. А вот вторую оставшуюся квоту завоевал pro100.Dimas. Таким образом, уже второй варкрафтер из харьковского тима проходит в финал. Что это, неужели мы видим усиление стратегов восточного региона?

Симферополь

Этот жаркий южный город был одним из самых ожидаемых в списке региональных отборочных WCG. В основном именно из-за известного симферопольского клуба «Fortress» – оплота крымского киберспорта и по совместительству родного дома одной из сильнейших команд Украины по WarCraft III. Под предводительством C2'Grunт и благодаря его тренировкам местные варкрафтеры Malou (входил в команду до осени 2004), Android, Ghost и Dred не раз зани-



Симферополь. uAn – российский украинец, гроза отечественного StarCraft

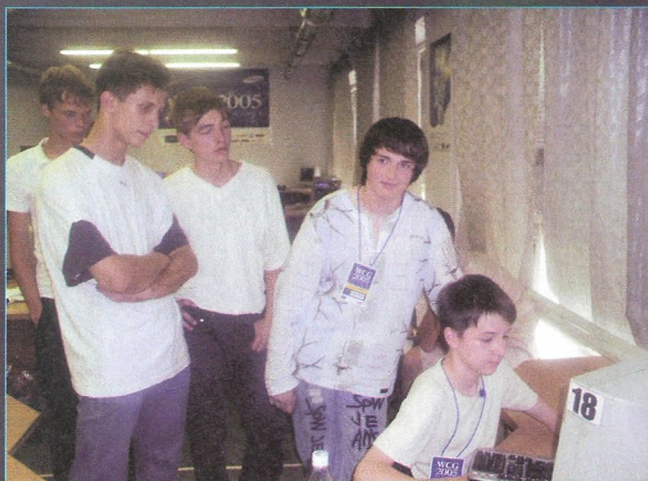
мали призовые места на всеукраинских турнирах, а также успешно выступали на международных состязаниях. Сейчас же им собиралась противостоять подающая надежды новая керченская команда Aironet. Битвы обещали быть жёсткими.

И геймеры не подвели своих болельщиков. Малой полностью оправдал свой статус лучшего крымского варкрафтера и уверенно занял первое место. Но вот за второе место разгорелась нешуточная борьба. Из семи представителей Aironet лишь Moonman добрался до полуфинала, где и одержал победу над C2'Ghost. В лузерах же всё вышло совсем наоборот – Ghost (не в последнюю очередь благодаря наставлениям своего тренера) смог собраться и выиграть матч-реванш у представителя керченского Варкрафта.

Симферополь оказался интересным городом и в плане воз-

раста участников. Так, в номинации StarCraft второе место (естественно, после первого места фаворита соревнований uAn'a) взял самый молодой участник WCG-2005 – uQu)Fraer, которому только-только исполнится 14 лет. А вот в NFS лучше всех смог откатать DED.Moro3 – днепропетровский гонщик, ставший самым старшим геймером за всю историю украинского WCG – ведь его возраст уже перевалил за 40. Ничего себе, говорите? А вот привыкайте, что и взрослые тоже способны выигрывать в компьютерные игрушки ☺.

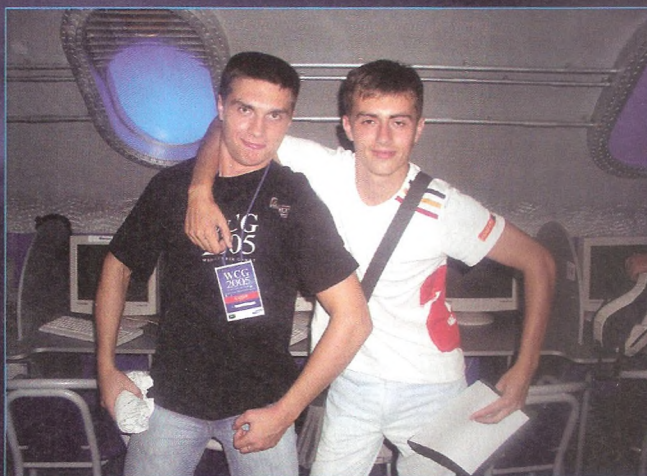
Да, ещё очень понравился клуб «Атлантида», в котором на двух полях всю субботу и воскресенье шли игры по Counter-Strike. Он фактически находится в половине частного дома – в самом клубе играют геймеры, а во второй половине живёт директор. Во дворе – веранда, телевизор, по которому



Симферополь. uQu.Fraer, удививший как возрастом, так и умением играть в Starcraft



Одесса. USSR.NMad – главный претендент по поездке в Сингапур в номинации NFS



Одесса. Сильные Маверики



Одесса. Карина судит КС-команду с4

транслируются игры, скамеечки человек на пятьдесят зрителей. Внутри установлен аквариум и аккуратненько оформлен интерьер. Такое вот домашнее уютное заведение. Кавайно, как говорят анимешники. Готично, как говорят фанаты DOOM.

Одесса

В Одессе всё киберспортивное движение также было разделено на две ветки: КС-ры ушли налево (клуб «Ангар 18»), остальные – направо (клуб «Луйс»). Но, хоть детали проведения были заранее чётко расписаны, природа внесла свои коррективы в планы организаторов. Из-за сильных дождей в Одессе затопило один из районов, и приезжим геймерам пришлось два часа простаивать в пробке на объезде. Это чуть было не кончилось плачевно для варкрафтеров, прибывших аккурат через пол-

часа после начала турнира (их всё-таки досеяли вместо пустых мест в сетке). И этот же локальный потоп помешал некоторым старкрафтерам вовремя приехать на соревнования, из-за чего здесь был просто «аншлаг» – аж четыре участника.

Однако сильнеешие геймеры Украины, проживающие в Одессе, свою задачу выполнили. Так, в финал по Старкрафту прошёл White-Ra, уже не раз бывавший на гранд-финале WCG. По NFS выехал USSR.Mad – главный претендент на путёвку гонщиков на грандфинал этого года. В WarCraft свою норму выполнил топовый орк 50+ левела SkyLine.Fox. Лишь в номинации Counter-Strike был сюрприз: неожиданно для всех отборочные игры не прошли легендарные одесские Маверики, уступив молодому поколению в лице SL. Вот это уж

они действительно изумили на самом деле всех, так как без Мавериков финал WCG-2005 никто себе не представлял.

В совсем близком будущем

Ну а теперь, когда все финалисты определились, нам не остаётся ничего, как ждать финала WCG UA 2005, который состоится 27–28 августа в Киеве в Украинском доме. Для вас 27–28 августа – это вчера, но журнал выходит буквально накануне турнира, поэтому мы и говорим «состоится».

Начнётся все, правда, ещё раньше с соревнования в пейнтбол между всеми участниками, судьями и организаторами, на что выделена вся пятница 26-го августа. Следующие два дня будут полностью посвящены играм и ничему более. В распоряжение играющих будет предоставлена отдельная

зона с 80 мощнейшими компьютерами (о них ниже).

В распоряжении болельщиков будет мягкий зрительный зал с тремя проекторами, которые так понравились в прошлом году. Кроме того, организаторы обещают большую шоу-программу, венцом которой станет избрание «Miss WCG» – самой красивой девушки геймерского комьюнити нашей страны. Ну и завершит всё это действие финальная вечеринка, на которой свои сетки отыграет популярный киевский ди-джей Kid с «Гала Радио».

В следующем номере мы расскажем вам, как проходило шоу. И снова мы предоставим вам шанс погрузиться в самую пучину киберспорта, чтоб вы смогли почувствовать, каково оно – побывать в самом центре событий!

FuDeS)Zerkella

Компьютер чемпионов

Буквально за неделю до финала произошла сенсация! На пресс-конференции компанией K-Trade, одним из лидеров рынка ИТ в Украине, и компанией Samsung Electronics была представлена эксклюзивная модель компьютера BRAVO WCG 2005 Limited Edition от K-Trade, которая станет официальной игровой станцией Чемпионата Мира по Киберспорту-2005 в Украине. К национальному финалу было специально произведено 80 таких ПК. Кроме того, компьютер планируется распространять в сетях розничных магазинов Unitrade и City.com, так что вы можете купить точно такой же высококачественный комп, как и те, на которых игрались финальные игры WCG 2005 UA. Целью акции является достижение лидирующих позиций компаний K-Trade и Samsung Electronics в сегменте игровых компьютеров и мониторов.

При разработке геймерского ПК был использован многолетний опыт участия компании в качестве технического спонсора World Cyber Games в Украине и других игровых соревнований.

Конфигурация системы:

Процессор AMD ATHLON 64 3000+ S939, материнская плата GIGABYTE GA-K8NMF-9 w/LAN/FireWire/PCIe, видеокарта GIGABYTE GF 6600GT 128 TV, 2 модуля DDR 512 PC3200 SAMSUNG, накопитель 160 Гб SAMSUNG SP1614C SATA, DVD+/-RW SAMSUNG H552U, корпус 4U 5410.

Лидеры региональных отборочных WCG 2005 UA

Nick	Место	Город проживания	Город участия
Counter-Strike			
Amazing Gaming	1	Киев	Киев
defdumps	2	Киев	Киев
eXplosive	3	Киев	Киев
engage	4	Киев	Киев
ICE	1	Харьков	Харьков
eXotic	2	Харьков	Харьков
xb	1	Донецк	Донецк
pro100[frag.su]	2	Харьков	Донецк
Hitline	1	Мариуполь	Днепропетровск
DTS	2	Днепропетровск	Днепропетровск
TreezZ.Lvoff	1	Львов	Львов
Just	2	Львов-Хмельницкий	Львов
Je	1	Севастополь	Симферополь
BB	2	Львов	Симферополь
SL	1	Одесса	Одесса
c4	2	Одесса	Одесса
WarCraft III			
SK.HoT.C-club	1	Киев	Киев
FuDeS)FoDDeR	2	Кривой Рог	Киев
sFto.Rocky	3	Кировоград	Киев
it.FIX.C-club	4	Киев	Киев
v3nus	1	Харьков	Харьков
pro100.Snake	2	Харьков	Харьков
V.W.Sonik	1	Краматорск	Донецк
midorc[ds]	2	Луганск	Донецк
nGt.Inpost	1	Днепропетровск	Днепропетровск
PSIH	2	Днепропетровск	Днепропетровск
FuDeS)Izual	1	Львов	Львов
pro100.Dimas	2	Харьков	Львов
AG.Maloy	1	Симферополь	Симферополь
C20'Ghost	2	Симферополь	Симферополь
Skyline.Fox	1	Одесса	Одесса
Skyline.Crazy	2	Одесса	Одесса
StarCraft: BroodWar			
Enemy.C-club	1	Киев	Киев
3D.Perchik.VC	2	Киев	Киев
GSC.Hireling	3	Киев	Киев
3D.Strelak	1	Днепропетровск	Харьков
ded.bwt	2	Запорожье	Харьков
k7.Stels	1	Кривой Рог	Донецк
rip	2	Донецк	Донецк
k7.Topick	1	Кривой Рог	Днепропетровск
HR.Rush	2	Днепропетровск	Днепропетровск
[uCr]Yello-Ant	3	Кривой Рог	Днепропетровск
LuckyGamer	1	Львов	Львов
uQu)NeNada	2	Хмельник	Львов
Rush3D.yan[SW]	1	Москва	Симферополь
uQu)Fraer***	2	Симферополь	Симферополь
ABoBkin	3	Симферополь	Симферополь
[SkyLine]White.Ra[3d](ЛКИ)	1	Одесса	Одесса
White.Maniak	2	Одесса	Одесса
Need For Speed: Underground 2			
USSRxInj3KToR-VC	1	Киев	Киев
USSR.Neonion.C-club	2	Киев	Киев
VidocQ-GG	1	Харьков	Харьков
Oden	1	Донецк	Донецк
zd.Mistik	1	Днепропетровск	Днепропетровск
Koval	1	Львов	Львов
/dud/DED.Mopoz	1	Днепропетровск	Симферополь
USSRxV_NMad[SkyLine]	1	Одесса	Одесса
FIFA 2005			
Evil.C-club	1	Киев	Киев
Chudik	2	Киев	Киев
Raziel	3	Киев	Киев
eXtrudeloxyGEN	1	Киев	Харьков
eXplosive * Strim	2	Киев	Харьков
Da-da	1	Киев	Донецк
GStyle.Twister	2	Донецк	Донецк
[3D]Nnn	1	Львов	Днепропетровск
DTS.rash1k	2	Днепропетровск	Днепропетровск
Manuna.C-club	1	Львов	Львов
Spawn.C-club	2	Львов	Львов
sNICK	3	Львов	Львов
Aphex	1	Киев	Симферополь
Shin	2	Севастополь	Симферополь
Shumi	1	Киев	Одесса
Соккер	2	Одесса	Одесса

*** Игрок Fraer указал при регистрации недостоверную информацию о дате своего рождения, так как он не проходил по возрастному цензу, но хотел участвовать в чемпионате. За умышленный обман оргкомитета турнира он был дисквалифицирован с чемпионата.

Освободившаяся квота на финале в номинации Starcraft: BroodWar была отдана ABoBkin – игроку, занявшему третье место на отборочных WCG в Симферополе.

КомМиссия-2005. Украина. Киев

Мы всегда находим время, для того чтобы насладиться мгновениями нашей быстротечной жизни



Утро. Четыре часа двадцать восемь минут. Выпитая натошак большая чашка кофе без сахара натолкнула вашего покорного слугу на одну очень занимательную мысль. Дело все в том, что когда человек пишет что-либо или рассказывает о чем-нибудь, он пытается восстановить определенную цепочку событий, свидетелем которой он был. В результате у него получается нечто вроде отчёта от момента прибытия до момента отбытия.

Я хочу вам поведать одну занимательную историю, корни которой лежат в живом журнале Хихуса, а уж потом расскажу и про саму выставку.

Всё то, что имеет начало...

Началось всё с одного российского форума о комиксах, на котором в тот момент обсуждали проходивший фестиваль комиксов в Сиднее. Я не буду пересказывать, что и как там обсуждали и на чем заострили внимание посетители, просто скажу, что каждый пятый, а то и четвёртый коммен-

тарий содержал себе некий упрёк в адрес российского культурного центра – мол, у них там за бугром эти выставки проводят, а в России – шиш с маслом. А если даже и проходят какие-то презентации, то они проходят на фоне более крупного мероприятия,



которое ну никак не связано с миром комиксов. И продолжалось бы это и по сей день, если б не возник вопрос Хихуса: «Отчего ж не быть фестивалю в России? Вот возьмем и сделаем!»

Какие комментарии начали появляться после оставленного предложения, догадаться не так уж и сложно. Вот одни из них: «Для того чтобы состоялся нормальный фестиваль, во-первых, нужно помещение (и не чья-нибудь квартира, а мало-мальски престижный выставочный зал), во-вторых, работы авторов нужно распечатать на формате A2 или A1, а не A4, и в-третьих, для всего этого нужен координатор, исполняющий еще и роль ведущего на каких-либо мастер-классах. Одним словом, буквально за несколько дней Хихус получил исчерпывающее количество объяснений, что фестивалю комиксов в стольном граде Москве

не быть. Однако упорство и желание донести до масс, что комиксы – это не мазня карандашом, а достойное ува-



жения искусство, все-таки взяли верх над различными упрёками в пользу невозможной реализации задуманного.

Я бы долго мог вам рассказывать про то, как создавался московский фестиваль «КомМиссия», но я решил этого не делать, а просто задать парутройку вопросов об истории



«КомМиссии» непосредственно его отцу-основателю – Хихусу. И вот что он мне поведал.

– Как ни странно, но именно критиканство и сработало в позитив. Сразу стал ясен круг вопросов, которые придется решать: помещение, как собрать народ и работы и прочая куча вопросов, сразу и не заметных. Не долго думая я начал звонить знакомым в поисках помещения для выставки. Хватило пары звонков. Алексей Сосна пустил нас в «Зверевский центр», даже не особо представляя, что, собственно,

я затеял. Я, честно говоря, представлял себе такой междусобойчик – соберутся комиксисты, которые только через Интернет и были знакомы, развезят работы, поболтают друг с другом, а также с посетителями, выпьют по бутылке пива, а потом разойдутся по домам, довольные воплощением задуманного. Но через какое-то время к моей идее подключилась Наташа Монастырева и тут же предложила сделать не междусобойчик, а полноценную выставку со всеми вытекающими отсюда последствиями. Так образовался оргкомитет. С тех пор всё вдвоем и тянем. Конечно, каждый год к делу подключается масса народа, при этом всё на энтузиазме. Но по сути нас двое. Я решаю творческие и организационные вопросы, а Наташа тянет спонсоров и PR.

В 2003 году мы шагнули ещё дальше и решили пригласить на наше мероприятие очень известных художников-комиксистов из других стран мира. И первым, на что мы обратили свой взор, был культурный центр Франции, где неожиданно для нас мы встретили горячую поддержку.

Весь секрет наших успешных переговоров с директором культурного французского центра господином Ивом Зоберманом крылся в том, что, когда мы шли к нему на пере-





говоры, мы четко знали что, как и где мы будем проводить, а также знали, чего у них можно попросить, а чего – не следует. В России народ почему-то не совсем понимает, что прежде чем просить кого-то о чем-то, для начала нужно сформулировать им свои цели и возможности, а уж потом заводить разговор о нуждах. Зачастую бывает так, что люди приходят, несвязно объясняют, что они затеяли, а потом ни с того ни с сего просят помочь, как правило, деньгами. На мой взгляд, это глупо. Ведь спонсор в финансовом вопросе – не культурный центр, а какой-нибудь банк или компания. А мы пришли, четко сказали Иву Зоберману: у нас есть фестиваль, есть зал, с публикой, прессой и прочими мелочами мы решим сами, только вот художников бы... И они привезли художников! Даже сделали всё по высшему разряду. Но ещё раз повторюсь: легко решать только правильно поставленные вопросы.



Как результат – вторая «Ком-Миссия» проходила уже в «Сахаровском центре». Администрация ужасно нервничала, так как не так давно РПЦшники учинили им серьёзный погром. Я несколько раз объяснял администрации, что «наши» комиксисты, если их попросить, сами кому хочешь вломят, да плюс ко всему то, чем мы зани-

маемся, к РПЦ никакого отношения не имеет. Но, как мне показалось, их это не сильно утешало. Но всё прошло на ура.

В 2004 году наш фестиваль приятно изменился в лучшую сторону. Во-первых, мы переехали на M'ARS, и Наталья Косолапова (главная M'ARSианка) сразу заявила, что считает комиксы частью современной культуры. И во-вторых, к нашему фестивалю подключились такие страны, как Япония, Швейцария, Бельгия, Польша



и, конечно, Франция. Неожиданно мы превратились в настоящий международный фестиваль в лучшем центре современного искусства. А это повлекло за собой и кучу журналистов, приезжающих не только из Европы и Америки.

Но в 2005 году у меня чуть не произошёл маленький казус. Всё дело в том, что наших начинающих художников по большей части интересовал лишь вопрос денег. Нет, я ничего не хочу сказать плохого о том, что они материально зависимы. Но, ребята, вопрос о финансах можно задавать мэтрам лишь в общих планах, а основной упор делать на то, где и какую технику художник-комиксист предпочитает, как он любит играть с цветовой палитрой задних фонов, к какому жанру у него лежит душа, какие книги оказывают на него влияние... Одним словом, во всем цивилизованном мире на мастер-классе с мэтром комикс-индустрии принято общаться на тему искусства, а не на тему финансов. А если уж вас так допекает вопрос стоимости одной полосы или кадра готового комикса, то попытайтесь сформулировать ваш вопрос так, чтобы интересующее вас прозвучало как фон, а доминантой была бы техника или жанр.

Да, чуть не забыл. Пару слов о жанрах и девизе фестиваля. Во-первых, слово «комикс» –

это американизм. Во всем мире существуют собственные названия для рисованных историй: в Японии «манга», во Франции – «BD», в Америке – «комикс». Мы пытались ввести термин «графическая новелла», но он у нас не прижился. Я предполагаю, что из-за пафосности звучания, хотя именно это наиболее подходит к определению российского комикса. Однако прижилось «рисованные истории». Девиз фестиваля всё разъясняет: «Истории некоторых художников не укладываются в одну картинку». Настоящий автор рисованных историй – это художник, режиссер, сценарист и литератор в одном лице. Впрочем, часто это не один человек, а группа товарищей. Основной принцип рисованной истории – нарисовать не больше, но и не меньше чем надо.

Вот, собственно, и закончилась предыстория к основной истории. Ну а теперь перейдём непосредственно к самой выставке.

Итак, в 2005 году с 21 по 25 июня по адресу ул. Артема 37/41 в залах комплекса «Центр развития моды» прошла первая Киевская выставка IV Международного Фестиваля рисованных историй, комиксов и манга «КомМиссия-2005». Здесь были представлены свыше сотни работ участников фестиваля «КомМиссия-2005», проходившего в этом году в Москве. Также для обозрения были выставлены лучшие работы победителей «КомМиссий» 2003 и 2004 годов. Общая площадь, которую заняла выставка, составила 600 кв.м. Во время



проведения фестиваля зрителям были продемонстрированы экспозиции украинских и польских комиксистов и проведены такие мастер-классы:

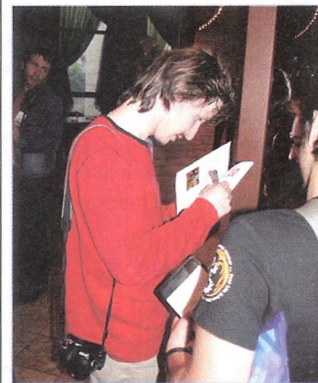
«Как писать сценарий для комикса» – Алим Велитов;

«Особенности издания комиксов вообще и в частности на пространствах бывшего СССР» с последующей презентацией книги «Сказки без башни» – Хихус; «Магия в комиксе. Особенности кон-



струирования сюжета с точки зрения мистического опыта» – Алексей Ковжун; «Японская манга как канал коммуникаций» (были затронуты важные аспекты японского стиля комиксов «манга» с рассказом об истории глобального распространения манга-культуры по всему миру). Вот вроде и всё, если вкратце и очень сухо.

Первый день выставки стал подобием «дня открытых дверей». Хотя за вход и нужно было платить, большая часть проникала туда безо всякого билета. Спустя примерно полчаса в первую галерею, уютно размещившуюся на втором этаже «Центра развития моды», стали подтягиваться и телевизионные журналисты. А уже спустя час после официального открытия фестива-



ля Хихус, взяв в руки микрофон, немного поскромничал во вступительной речи и объявил собравшейся публике, что выставка открыта и готова к своей работе. Передав микрофон в руки своему помощнику для более детального разъяснения хода мероприятия на ближайшие дни, он растворился в соседней галерее, где его ожидали объективы отечественных телевизионных каналов.



В коротких интервью Хихуса нашим каналам шла речь о том, что такое комикс, на какие жанры и группы он делится, а также в каких странах он зародился как вид девятого искусства, а в каких – сформировал свои основы под влиянием тех или иных жанров комиксов. Каждое его интервью длилось минут десять, и он просто пересказывал только что сказанное, лишь слегка разбавляя основной текст какими-нибудь деталями и особенностями того или иного жанра. Поняв на третьем интервью, что ничего нового из уст Хихуса не услышу, я, включив свою фотокамеру, пошел рассматривать выставленные в двух залах работы.

Но прежде позвольте описать, что представляли собой эти залы.

При входе в первый зал возле информационного стола стоял небольшой лоток с неплохой подборкой материала о «КомМисии». Само помещение – этаким холл с баром и длинным коридором, конец которого заканчивался дверью, куда чуть ли не каждые пять минут ныряли помощники организаторов выставки. Также на стенах этого зала помимо



представленных работ были размещены плакаты, привезенные Хихусом из Японии.

Второй зал – огромное помещение с высокими потолками, подиумом и небольшой сценой, где были установлены массивные колонки и диджейский пульт; на небольшой тумбе – проектор, демонстрирующий над головой диджея в первые дни разнообразный

арт комикс-индустрии, а в последующие – и анимацию.

Оформили и разместили работы ребята из всеукраинского клуба аниме и манги «Crystal Power». Причем все представленные работы для выставки были распечатаны на глянцевого бумаге формата А1. Не буду лукавить и скажу прямо – это просто классно! Сложно передать охватывающее восхищение, когда видишь вроде бы то же, что и в прилагаемой российской брошюрке, но со всеми мельчайшими деталями, совсем не заметными на формате А5.

Следующий день выставки начался с круглого стола. Возглавляли его главный редак-



тор журнала «К9» Алексей Олин и руководитель коммерческого отдела Издательства «Экстрим-Пресс» Георгий Лодкин. Основной обсуждаемый вопрос: «Комиксы в Украине – миф или реальность». К сожалению, из-за ограниченного промежутка времени круглый стол продлился всего час. Однако этого времени хватило, чтобы доказать: «Девятое Искусство» начинает формировать весомую нишу, в основе которой лежит принцип ознакомления с последующим применением полученных знаний в создании украинского комикса.

Следующим мероприятием шёл мастер-класс с Алимом Велитовым. Здесь все желающие могли разобраться, как создается простой, но ёмкий и броский комикс, а также получить обобщенные знания о том, что нужно для правильного формирования кадров и выражения эмоциональной составляющей комикса.

Третий день выставки прошел под общим девизом: «Аниме и манга в народ». На протяжении этого дня любой посетивший фестиваль мог насладиться не только яр-



кими и сочными работами японских и отечественных художников, а также посмотреть и послушать выступление отечественных фанатов аниме. И должен вам сказать: это мероприятие было оценено очень высоко как организаторами фестиваля «КомМисия», так и писателем, приехавшим из Японии. К сожалению, на бумаге не передать мелодичности звучания японских песен в исполнении киевских девчонок и мальчишек, скажу лишь, что каждый финальный аккорд сопровождался бурными аплодисментами больше двух сотен человек, находившихся в зале.

Четвёртый день ознаменовал себя несколькими проектами. Во-первых, в этот день



публике продемонстрировали несколько зарисовок, а также приподняли небольшую завесу над новым анимационным проектом «Дагопак» (в его основе лежит жизнь молодого запорожского казака, который, освоив тайное искусство ниндзя украинского колорита, отправляется в Турцию на поиски своих родных). Также на состоявшейся пресс-конференции сообщили о том, что в работу над данным проектом вовлечены не только Украина и Россия, но и Япония. Во-вторых, по окончании презентации публике продемонстрировали очень яркую как по смысловому содержанию, так и по визуальному ряду коллекцию анимационных фильмов Ивана Максимова. По окончании сеанса Иван Максимов согласился провести небольшой

мастер-класс о том, как он добивался того или иного видео-ряда в своих работах. Также он рассказал зрителям, в чём заключались особенности его работ и что служило толчком для их реализации.

Заключительный день проходил под девизом «Рисованный самиздат», где Хихус провёл посвящённый самиздату



мастер-класс с последующей демонстрацией и подробным рассказом о том, как добиться успеха в этом деле. Также публике предоставили возможность послушать лекцию Константина Комардина, как простая идея лёгким карандашным наброском превратилась в замечательный комикс «Сайтополис. Сети подземелья», впоследствии изданный на территории Российской Федерации.

Оставшееся время последнего дня фестиваля было посвящено раздаче автографов и личному общению поклонников с организаторами и участниками выставки.

P.S.

Напоследок хочу лишь сказать: что ж, будем ждать 2006 года, ведь, как пообещал Хихус, они обязательно приедут к нам со своим пятым международным фестивалем рисованных историй, комиксов, манга, BD и анимации.



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ, ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДШІЛЬТЕ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД : SGXXXXXX F)

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ	МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ	ІНОЗЕМНІ ХІТИ
SG127035 РАЗОМ НАС БАГАТО... F SG127264 VANGUARD E Gimme! Gimme! Gimme! F SG127265 NIRVANA Smells Like Teer Spirit F SG126883 RAMMSTEIN Amerika F SG127269 METALLICA The Unforgiven F SG126764 THE PRODIGY Girls F SG126471 АВРАМ РУССО Ты одна F SG127368 ВЕТЛИЦКА Глаза цвета виоки F SG127367 ВАРУМ&СЛИВКИ Самая Лучшая F	SG126513 12 Стульев F SG126551 БРИЛЛИАНТОВАЯ РУКА Помогите мне F SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ Город которого нет F SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ F SG126768 БРИГАДА Triplex F SG126769 БУМЕР Мобильный F SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девчонки F SG127070 КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простоквашино F SG127306 УБОЙНАЯ СИЛА Прорвемся опера F SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F SG127309 ПЕСНЯ ЧЕБУРАШКИ F SG127303 ШРЕК 2 F SG126813 СЕКС И ГОРОД F SG126886 MISSION IMPOSSIBLE F SG126057 ТИТАНИК F SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН Моей душе покоя нет F SG123554 PRETTY WOMAN F SG120410 KILL BILL F SG127245 KILL BILL 2 Twisted Nerve F SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F SG127247 МОРТАЛ КОМБАТ F SG127304 ГАРДЕМАРИНЫ Ланфрен-ланфра F SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F	SG87331 50 CENT In Da Club F SG111694 50 CENT P.I.M.P. F SG127262 ARASH Boro Boro F SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You F SG112865 B. BENASSI Satisfaction F SG126753 B. BENASSI Hit My Heart F SG126571 BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F SG126909 BLUE Curtain Falls F SG127267 BOSSON Eharisto F SG126804 B. SPEARS My Prerogative F SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY I Know What You Want F SG126373 DANZEL Pump It Up F SG126884 DESPINA VANDI Come Along Now F SG47316 BOMFUNK MC's Freestyler F SG126920 EAGLES Hotel California F SG126808 EMINEM Just Lose It F SG127302 EMINEM & D12 My Band F SG126760 GUNTER Ding Dong Song F SG126922 K. MINOGUE I Believe In You F SG115580 LIMP BIZKIT Behind Blue Eyes F SG115587 LINKIN PARK Numb F SG126898 O-ZONE De ce plang chitarele F SG126554 O-ZONE Dragostea Din Tei F SG127266 O-ZONE Nu mai tu F SG127268 RAMMSTEIN Du Hast F SG126569 RAMMSTEIN Mutter F SG126586 ROYAL GIGOLOS California Dreaming F SG126582 SARAH CONNOR Just Last One Day F SG41292 STING Shape Of My Heart F SG126885 SCOOTER Shake That F SG103982 TARKAN Kuzu Kuzu F SG1126 TARKAN Kuzu Kuzu F SG52218 THE PRODIGY Breathe F SG126736 UEFA ГИМН F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

SG127437 АЛИСА Трасса Е 95 F SG126784 А. СТОЦКАЯ Вены-реки F SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХА Ты Грустишь F SG127365 ВАРУМ&АГУТИН Если ты меня простишь F SG126413 ВЕТЛИЦКА Изучай Меня F SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F SG126773 ГЛЮКОЗА Ой, Ой F SG126926 ДИМА БИЛАН На берегу неба F SG126886 ЗАЦЕПИН И КАДЫШЕВА Широка Река F SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F SG126469 КОРНИ С Днем Рождения, Вика F SG126475 К. ОБРАКАЙТЕ Губки Бантиком F SG126908 ЛЮБЕ&С. БЕЗРУКОВ Березы F SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба F SG127308 М. БОЯРСКИЙ Зеленоглазое такси F SG127255 НАУТИЛУС ПОМПИЛИУС Прогулуй по воде F SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F SG127250 ТИМАТИ Плачут небеса F SG126812 УМАТУРМАН Проститься F SG126552 ФАБРИКА Лёлик F SG127254 ЧИЖ На поле танки грохотали F SG127251 REFLEX Люблю F SG127252 HI-Fi Беда F SG127307 SMASH Freeway F
--

ШАНСОН

SG127257 А. РОЗЕНБАУМ Заходите на огонек F SG127258 ЛЕСОПОВАЛ Я куплю тебе дом F SG127259 ШУФУТИНСКИЙ Третье сентября F SG127260 ШУФУТИНСКИЙ Старое кафе F SG126777 ШУФУТИНСКИЙ Наколка F SG126783 М. КРУГ Золотые Купола F SG127261 М. КРУГ Владимирский централ F
--

ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

SG107162 ФЕН ШУЙ F SG107164 СПІВ'ПАХІВ F SG107165 МЕКСИКАНСЬКА ХВИЛЯ F SG107167 ПОСТРИЛ F SG107168 ЦЕРКОВНІ ДЗВОНІ F SG107170 ТУПІЛ КОПИТ F SG107173 БАРАБАНИ F SG126440 СІРЕНА F
--

СХІДНІ МОТИВИ

SG126787 СХІДНА МЕЛОДІЯ 1 F SG126788 СХІДНА МЕЛОДІЯ 2 F SG126789 СХІДНА МЕЛОДІЯ 3 F SG126790 СХІДНА МЕЛОДІЯ 4 F SG126791 СХІДНА МЕЛОДІЯ 5 F SG126792 ТАМ - ТАМ 1 F SG126793 ТАМ - ТАМ 2 F SG126794 ТАМ - ТАМ 3 F SG126795 ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F SG126796 ТУРЕЦЬКИЙ ФОЛЬКЛОР F
--

ЖИВІ ЗВУКИ

SG127343RN СКАЖЕНИЙ СОБАКА F SG127344RN ФОРМУЛА 1 F SG126913RN ПЛАЧ НОВОНАРОДЖЕНОГО F SG126914RN СЕРЦЕБИТТЯ F SG126916RN ХОДЬБА ПО СНІГУ F SG126917RN ШИПІННЯ СОДОВОЇ F SG126918RN ВІДБУЛТЯ ПОТЯГУ F SG126919RN ВИП'ЯВКА F SG127286RN НАДОЖУЛИВА МУХА F SG127288RN ОКЕАНСЬКЕ УЗБЕРЕЖЖЯ F SG127287RN ПІОНЕРСЬКИЙ БУДИЛЬНИК F SG127289RN ПОШУК РАДІОХВИЛІ F
--

НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

SG126727 АЛИБИ С чистого листа F SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА Даже если за тридцать... F SG126893 ВИА ГРА Мир О Котором Я Не Знала До Тебя F SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА Тук, тук F SG126495 Е. ВЛАСОВА О тебе F SG126492 ИРИНА БІЛИК Помнишь F SG126510 ОКЕАН ЕЛЬЗИ Я Іду Додома F SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗИ Дівчина F SG126496 РУСЛАНА Знаю Я F SG126498 СКРЯБІН І БІЛИК Мовчати F

СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS

SG123312	SG127142	SG127164	SG127168	SG127177	SG127183	SG127184	SG127176	SG127153	SG127020

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

SG121612	SG127850	SG127432	SG127347	SG127636	SG121920	SG127383	SG127864	SG127893	SG110777
SG127843	SG127144	SG127861	SG127384	SG127357	SG127364	SG127358	SG127854	SG125855	SG127427
SG127152	SG127345	SG127856	SG127421	SG127862	SG127184	SG127444	SG127431	SG127417	SG121629

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

SG127292	SG114365	SG127296	SG127295	SG127369	SG37010	SG127301	SG703187	SG97521	SG127297

АНІМАЦІЯ

SG118311	SG117124	SG117582	SG117130	SG118306	SG118038	SG118310	SG116088	SG117126	SG117587

ЗАВАНТАЖИТИ ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

Виправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP (для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар – 466 0 466, для абонентів УМС – 240 0000.

У випадку помилкового завантаження послуга вважається наданою.

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні з усіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110, 5110. SAMSUNG: D410, D500, C110, C200. SONY-ERICSSON: K500, K700, Z200, Z600, FLY: Z500, Z300. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720, V150, V300, V500, V800. SAMSUNG: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500, T500. SIEMENS: M55, S55, S55-C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: 100, FLY: Z500, Z300. МЕЛОДІЇ сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720, V150, V300, V500, V800. SAMSUNG: A600, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S500. SIEMENS: A55, S55, S55-C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: 67100, 65400, PANASONIC: X70, G687. SONY-ERICSSON: K500, K700, Z200, Z600. ЖИВІ ЗВУКИ сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3860, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500, K700, T225, T230, T300, T310, T610, T630, T637, 5700, P800, P900, Z500, Z600. FLY: Z500, Z300. * Не підтримують анімацію.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання завантаження, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контент-провайдер: ТОВ ЕСПАРТ м. Київ, пр. Сагайдачного, 72

УМС: Київ, Державний сервіс АА - 720189 від 29.12.2004р. м. Київ, пр. Сагайдачного, 72

PLAY STATION PORTABLE



ОТДЫХ В КАРМАНЕ

В середине 90-х годов прошлого века мировой лидер по производству электроники компания Sony обратила свой взор на индустрию видеоигр. Потеснив в то время казавшихся несокрушимыми Nintendo и Sega, компания стала уверенно покорять игровой олимп. На сегодняшний день торговая марка PlayStation является одним из самых популярных брендов в мире. Постоянные изыскания в сфере высоких технологий, дружелюбная политика в отношении независимых издателей, плюс огромный штат первоклассных маркетологов и внимание к геймерам – вот секрет

успеха Sony. И тот факт, что консоли PlayStation One и PlayStation 2 были проданы более чем стомиллионным тиражом каждая, говорит сам за себя. Теперь компания решила попытать счастья на рынке портативных приставок, выпустив в свет консоль PlayStation Portable (PSP). Запуск PSP почти полностью повторил ажиотаж, вызванный в свое время появлением в продаже PlayStation 2 – гигантские очереди у магазинов, нехватка консолей при обилии игр и аксессуаров и перепродажа только что купленных приставок по цене, вдвое превышающей официально установленную.

Революционный продукт, «убийца» всех существующих на данный момент портативных систем... Действительно ли достойна система Sony этих эпитетов? Вот это мы сейчас и выясним.

Маленькое японское чудо

Внешний облик PSP великолепен. Надо отдать должное, дизайнеры компании поработали на славу. По сравнению с экстерьером Nintendo DS, N-Gage и Gizmondo консоль выглядит очень эффектно. Тонкий вытянутый корпус, большой экран, стильный логотип PSP, окруженный металлическим диском на задней стороне

Технические характеристики PSP

- **Габариты:** 170x23x74 мм
- **Вес:** 280 г (с батареей)
- **Центральный процессор:** PSP CPU (тактовая частота 1–333 MHz)
- **Оперативная память:** 32 MB
- **Видеобуфер:** 4 MB
- **Экран:** диагональ 4,3 дюйма, соотношение сторон 16:9, TFT LCD
- **Разрешение:** 480x272, 16,77 миллионов цветов
- **Максимальная яркость:** при питании от батареи 180 / 130 / 80 cd/m², при питании от сети 200 / 180 / 80 cd/m²
- **Звук:** встроенные стереодинамики (возможно подключение стандартных наушников)
- **Коммуникационные возможности:** IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0 (Разъем mini-B), Memory Stick PRO Duo, инфракрасный порт
- **Питание:** литий-ионная батарея (емкость стандартной батареи 1800 mAh), питание от сети
- **Дисковод:** UMD Drive
- **Проигрывание аудио/видео:** аудио: ATRAC3plus, MP3, видео: H.264 (MPEG4) / AVC MP Level 3





консоли. Вся поверхность приставки покрыта черным зеркальным пластиком, отражающим окружение. При этом отпечатки пальцев хотя и появляются на корпусе медленно, но внешний вид все же портят. Так что приготовьтесь к тому, что консоль частенько придется протирать.

Самым худшим последствием лакированного корпуса могли стать блики на экране дисплея, но благодаря прекрасной яркой матрице таких проблем не возникает. Широкоформатный жидкокристаллический экран (соотношение сторон 16:9) с диагональю 4,5 дюйма (около 12 см) занимает большую часть поверхности консоли и является одним из лучших образцов для мобильных устройств. Благодаря высокому разрешению в играх для PSP практически не заметна пикселизация – картинка выглядит всегда идеально, и фактически любая сцена – как видео, так и игровая – превращается в яркое и зрелищное графическое творение. А благодаря качественной подсветке дисплея вы сможете играть на PSP как днем, так и ночью в полной темноте.

Система управления очень удобна и по большому счету схожа с джойпадом от PSone и PlayStation 2: слева располагается крестовина, чуть ниже аналоговый мини-джойстик; справа от экрана находятся кнопки со всем знакомыми геометрическими фигурами. Под правый и левый указательные пальцы удобно сделаны шифты из прозрачного пластика. В нижней части консоли расположены Select, Start, кла-

виша Home, предоставляющая возможность в любой момент выйти из игры в главное меню, а также служебные кнопки, позволяющие регулировать громкость звука и яркость дисплея.

Меню консоли достаточно простое и удобное. По умолчанию оно включает в себя следующие пункты: System (настройка сетевых соединений, настройка порта USB, опции видео, настройки фото, установка/изменение даты и времени, опции энергосбережения, настройки звука, безопасность и глобальные настройки сети), Photo, Music, Video и Game. Любопытно, что после выставления даты и времени интерфейс PSP примет облик, соответствующий цвету текущего времени года, и будет автоматически изменяться по мере смены сезонов. Мелочь, а приятно. Но самое интересное впереди. Так, консоль PSP способна проигрывать с карты памяти видео формата MPEG 4. Дополнительно Sony готовится выпустить специальный программный пакет для преобразования видео-файлов в оптимизированный формат MP4, понятный PSP и заточенный под пропорции 16:9. Также Sony включила в консоль прямую поддержку формата видеокamer серии Sony CyberShot. PSP прекрасно справляется с воспроизведением видео – никаких задержек и дефектов декодирования. Кроме этого, вы можете проигрывать на консоли музыку в формате MP3 и AAC3, а также просматривать цифровые фотографии.

Все данные могут быть записаны с PC на PSP посред-

ством USB-кабеля либо непосредственно на карту памяти Memory Stick DUO Pro. Все пользователи могут расширить возможности своих PSP, перепрошив BIOS. Соответственно, со временем в консоли может появиться поддержка новых звуковых и видео стандартов, аксессуаров и прочего. Создатели утверждают, что PSP вполне может быть доукомплектована, к примеру, GSM-модулем, системой спутникового позиционирования GPS, видеокamerой и другими дополнениями. Кроме того, многие компании, работающие сейчас над играми для консоли, планируют публиковать в Интернете демонстрационные версии игр, а также разнообразные дополнения к играм: новые локации, героев, оружие, трассы.

Следует отметить, что практически все игры для PSP снабжены многопользовательским режимом. Одновременно в игре может принимать участие до восьми человек (в будущем планируется поддержка до шестнадцати игроков), находящихся друг от друга на расстоянии до ста метров.

Во что играем?

Стоит ли говорить, что концепция PSP вызвала огромный интерес со стороны крупнейших мировых издателей и разработчиков. Ведь портативная игровая система фактически сопоставима по техническим характеристикам

с PlayStation 2. На данный момент уже более 80 компаний ведут разработку новых эксклюзивных проектов для консоли. Среди них и такие монстры игровой индустрии, как Capcom, Electronic Arts, Namco, Activision, Konami, Square Enix, Sega, и Ubisoft.

Несмотря на сравнительно небольшую пока библиотеку игр для PSP, уже сейчас мы можем предложить вам такие беспорные хиты, как:

- **Metal Gear ACID** – пошаговый карточный Metal Gear Solid. Еще один невероятно оригинальный проект от гениального Хидео Кодзимы с захватывающей сюжетной линией и нестандартным игровым процессом. В игре реализована функция подключения PSP к PS2, благодаря чему игроки смогут открыть дополнительные возможности как в PSP, так и в PS2-играх.
- **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** – эта игра станет отличной школой для огромного числа автомобильных воров, желающих усовершенствовать свои навыки, дабы стать настоящими Маэстро взломов и Кудесниками угонов. Разработчики возвращают вас в знакомый город Liberty City, где вам предстоит заниматься частным извозом бандитов, красть машины, взрывать полицейские участки, разбираться с несчастными, вставшими на пути у вашего босса и так далее. Достойное во всех отношениях продолжение криминальной саги.
- **Gran Turismo 4** – один из самых знаменитых и красивых гоночных симулято-

Для размещения рекламы
в рубрике «Реальный базар»
звоните (044) 501-9355

КОМП'ЮТЕРИ
та КОМПЛЕКТУЮЧИ

Київ, вул. Білоруська, 8
магазин «Каприз»
455-90-71
pc-hard@i.kiev.ua
www.pc-hard.com.ua

СП «Петрук»

■ РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР

ров в истории игровой индустрии в представлении не нуждается. Игра выглядит настолько великолепно, что даже не верится, что вы играете всего лишь на портативной консоли.

- **Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower** – знаменитый файтинг от Capcom теперь и на PSP. Деятнадцать персонажей всем известной серии, пять режимов игры (начиная от аркады и заканчивая нелинейным чемпионатом на выживание), а также многопользовательский режим с поддержкой до четырех игроков.
- **Death Jr.** – чернейшая из черных комедий с обостренными чувствами стиля и юмора, доказавшая, что смерть может быть вещью не только предельно серьезной, но и истерически смешной. Харизматичные герои, роскошные диалоги, интересные загадки и невероятный антураж Ада



Одним из интересных моментов в игре является режим мультиплеера, в котором цель – заразить вирусом другого игрока.

- **MediEvil** – сэр Дэниэл Фортеск так и не дождавшись появления продолжения культового экшена для PlayStation 2, решил засветиться на PSP. Значительно превосходя по графике версию для PSone, MediEvil представляет собой

вооружения, находить применение которым вам придется на просторных уровнях. Добавьте к этому внушительный список заданий и, конечно же, режим мультиплеера.

- **Dokodemo Issho** – аналог Тамагочи. Основная цель игры – научить своего питомца (кота, собаку, лягушку и т.д. на выбор) разговаривать. Чем больше слов узнает зверек, тем

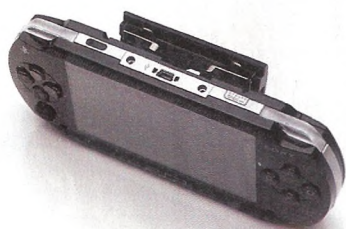
ский режим предусматривает общение героев разных игроков между собой и множество мини-игр.

- **Lumines** – новая неординарная игра от Тецуя Мицугути, создателя Space Channel 5 и Rez. Смелый эксперимент по скрещиванию «Тетриса» и инновационных идей по части использования музыки и света. Огромное количество головоломок и обилие игровых режимов заставят не один час просидеть за этой игрой.
- **Wipeout Pure** – один из самых технически продвинутых футуристических гоночных симуляторов для PSP. К превосходному графическому исполнению можно добавить несколько десятков трасс, расположенных в восьми мирах, отличный многопользовательский режим, а также возможность включать собственные саундтреки и закачивать с сайта игры новые трассы. Бесспорно, продолжение легендарной серии привлечет к себе внимание как фанатов, так и просто любителей гонок.

Как видите, Sony не собирается никому уступать пальму первенства в игровой индустрии. Ее цель – быть первой. И выпуск PSP это наглядно доказывает. Мощная портативная консоль с внушительной библиотекой хитов имеет все шансы завоевать признание у геймеров всего мира.

Перезаписываемый BIOS позволяет добавление новых кодеков и изменение функциональности устройства.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



в лучших традициях фильмов Тима Бартона. В загробном мире, по идее, веселого мало, но разработчикам из Konami удалось доказать обратное.

- **Infected** – Нью-Йорк, завтра Рождество... Но вместо ужина за праздничным столом, подарков, Санта-Клауса и друзей приготовьтесь этот день провести с восставшими мертвецами. Город, как остров в океане, окружен океаном голодных зомби. Сотни мертвых рук тянутся к вам. Сможете ли вы выжить? Особенно если учесть, что мертвецы могут эволюционировать и, пусть и с горем по полам, но держать в руках огнестрельное оружие и давить на спусковой крючок.

абсолютно новую и безгранично веселую игру, которая по качеству и динамике игрового процесса может легко соперничать с Maximo.

- **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** – яркие цвета, вспышки, взрывы, 18 легендарных персонажей комиксов Marvel (Iron Man, Venom, Captain America, Spider-Man, Wolverine и многие другие), новые локации и возможности. Отличная игрушка! Несложная, веселая и красочная. Из тех, что для отдыха души и тела.
- **Twisted Metal** – оригинальный автомобильный боевик. В вашем распоряжении более десятка автомобилей. На каждом установлено несколько видов

свободнее он может с вами общаться. Таким образом, от простеньких фраз и односложных предложений вы можете впоследствии перейти к полноценной беседе с персонажем. Словарный запас неограничен: при желании можно научить некоторым нецензурным или жаргонным выражениям. Кроме этого, с домашним любимцем можно гулять по улицам, паркам, путешествовать, например, на поезде в различные города и страны мира. Все впечатления и отношение героя к окружающему миру можно узнать, прочитав его дневник, в который он записывает наиболее запомнившиеся ему события. Многопользователь-

ЭЛЕКТРОННОЕ ЛЕТО LG

Лето – горячая пора. И вроде как все должны летом отдыхать, но так получается не у всех. Некоторые работают и летом, разрабатывая всяческие технические новинки, с которыми осенью веселее будет выходить на работу или идти на учебу.

Компания LG за это лето представила множество новинок, но мы расскажем о трех самых ярких и интересных.

В первую очередь это самый маленький в мире MP3-плеер – модель MF-FE500. Несмотря на крошечные размеры (всего 50x25x18 мм) и вес (30 грамм), он оснащен жидкокристаллическим дисплеем с подсветкой и позволяет наслаждаться звуком отличного качества до 15 часов без перерыва. Кроме этого, в нем

есть встроенный FM-тюнер, который завязан с системой MP3 – понравившиеся мелодии, звучащие по радио, можно тут же записать в память плеера.

Эквалайзер поддерживает пять предварительных настроек. Встроенный микрофон делает возможной запись собственного голоса, так что можете пользоваться плеером на занятиях, записывая лекции или нужные уроки. Помимо всех этих радостей, плеер еще и перепрошиваемый, так что если в будущем появятся новые стандарты записи или же спецы из LG придумают новые способы использования плеера, не нужно будет покупать новое устройство, достаточно будет записать на MF-FE500 новые настройки системы.

Имеются модели разных цветов и разных объемов памяти: модель на 128 Мб стоит 927 грн, на 256 Мб – 1193 грн, а на 512 Мб – 1532 грн.

Следующая мультимедийная новинка – телевизор с электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ) с глубиной, уменьшенной на 35%! Если у вас есть игровая приставка, и вы действуете в играх телевизор, а диагональ экрана вам нужна побольше, то можете не бояться того, что вы «не потянете» плазму или TFT-телевизор, – можно купить первый в мире ультратонкий плоский 32-дюймовый телевизор LG с ЭЛТ с глубиной 39 см! При этом глубина самой трубки составляет 35 см. Обычные телевизоры с такой диагональю,



изготовленные по традиционной технологии, имеют глубину 60 см (глубина трубки – 50 см). Причем в ближайшем будущем на рынок также будут представлены

MF-FE500



модели ультратонких плоских телевизоров LG с меньшей диагональю – 21 и 29 дюймов.

Что касается цены, то ожидается, что ультратонкие плоские телевизоры LG будут более чем на 50 % дешевле жидкокристаллических телевизоров соответствующей диагонали.

Еще одна новинка – мега-ноутбук. О начинке чуть позже, а сначала о том, что же в нем такого особенного. Дело в том, что это первый в мире ноутбук Xnote Express LW40, имеющий платформу Sonoma и оснащенный приемником DMB, который позволяет просматривать телевизионные программы в цифровом качестве! Ранее модели ноутбуков, оснащенных приемником DMB, были представлены только на вы-

ставках, а этот уже продается в магазинах. Так что модель

Xnote Express LW40 стала первым запущенным в серийное производство ноутбуком с DMB.

Отличительной особенностью данной модели является 14-дюймовый широкий

жидкокристаллический дисплей с разрешением WXGA (1280x768)

и форматом 15:9, что идеально подходит для просмотра DVD-фильмов. Благодаря высокой яркости дисплея обеспечивается четкость изображения. Кроме того, в ноутбуке установлена антенна и дополнительные компоненты, обрабатывающие сигнал, что позволяет быстро переносить данные с оптического привода в ноутбук.

Ноутбук имеет функцию просмотра и записи каналов, обла-

стоит сказать, что DMB (Digital Media Broadcasting) – это стандарт передачи мультимедийных данных на мобильные устройства, получивший довольно широкое распространение в мире. Раньше такие передачи можно было смотреть только, пожалуй, на мобильных телефонах с функцией приема DMB. Теперь же передачи можно посмотреть на большом широком экране.

Модельный ряд ноутбуков LG подразделяется на три класса: премиум, стандартный и популярный. Премиум – класс ноутбуков выпускается на базе платформы Sonoma, с процессором Pentium M 1,6 ГГц, память

Xnote Express LW40



lg SUPER SLIM

дает высокой чувствительностью и определяет даже самый слабый сигнал. Также имеются функции автоматической настройки, запрограммированной записи, захвата кадра и продуманного автоматического обновления программ из Интернета, благодаря чему пользоваться ноутбуком удобно и приятно.

тью 512 Мб DDR2, и жестким диском на 80 Гб. Ноутбуки премиум-класса оснащены высокопроизводительным графическим адаптером (ATI Mobility Radeon X600), что расширяет возможность компьютерных развлечений, таких как сложные игры и видео формата 3D. Модели стандартного класса выпускаются с процессором Pentium M 1,6 ГГц, оперативной памятью 512 Мб DDR2, жестким диском на 60 Гб и графическим адаптером Intel GMA900.

Compro VideoMate U900

Сompro VideoMate U900 является полнофункциональным внешним устройством для приема аналогового телевизионного сигнала формата PAL/SECAM/NTSC с возможностью записи видео-потока в формате MPEG и аудио-потока в формате MP3. Также ТВ-тюнер осуществляет поддержку NICAM стерео-режима в формате PAL и моно-режима в формате NTSC.

Внешне он напоминает обычный кард-ридер: небольшая серебристая коробочка с ИК-приемником и несколькими интерфейсными разъемами на торцевых поверхностях: вход для ТВ-антенны и разъем питания, разъем mini-USB для подключения к компьютеру, видео и аудио входы. Для каждого из разъемов, за исключением разъема питания и mini-USB, предусмотрены переходники на интерфейс форм-фактора mini-jack. Стоит отметить, что питание устройства реализовано через специальный USB-кабель.

Единственное, чего не учли разработчики при проектировании данного тюнера, — это крепление устройства на поверхности рабочего стола или системного блока. Учитывая возможность управления устройством при помощи пульта ДУ, устанавливать тюнер нужно в местах прямой видимости для беспрепятственного прохождения сигнала. Ввиду своих малых размеров и легкого веса данное устройство под весом ТВ-кабеля попросту сползает со стола.

Невзирая на небольшие габариты, устройство обладает практически всеми возможностями и функциями, что и обычные внешние тюнеры. Среди последних стоит отметить возможность записи ТВ-программ в форматах MPEG-1, MPEG-2 и MPEG-4 по таймеру с последующим выключением ПК или переходом в ждущий режим. Кроме этого, реализована

возможность настройки яркости, цвета, насыщенности, контраста и четкости для каждого ТВ-канала в отдельности.

Для просмотра ТВ-программ в комплекте с тюнером поставляется программа Compro PVR2. Функции программы, в принципе, стандартны для многих программ, поставляющихся вместе с ТВ-тюнерами: быстрый просмотр имеющихся каналов, сохранение отдельных кадров видео-потока, включение режима воспроизведения со сдвигом (функция Timeshift), включение субтитров или текста, переключение между источниками видеосигнала, блок управления воспроизведением и записью и т.д.

Пульт дистанционного управления, как и само устройство, миниатюрен, размером с кредитную карту. При своих небольших размерах он довольно удобен в обращении и достаточно функционален, обеспечивает удобное управление как программой для просмотра ТВ-каналов, так и программой для просмотра DVD.

Подключается данное устройство к ПК очень просто. Для полной установки тюнера достаточно

подсоединить его к разъему USB 2.0 (при подключении устройства к USB 1.0 могут возникнуть проблемы при записи: изображение будет записано рывками) и установить соответствующий драйвер. После запуска программы Compro PVR2 предложит выбрать страну, в которой вы находитесь, и сама автоматически просканирует и подстроит каналы ТВ. После этого можно вручную подкорректировать настройки каналов, но, как показала практика, в большинстве случаев этого не требовалось.

На одной из сторон тюнера находятся два разъема — видео и аудио вход. При помощи кабелей, которые идут в комплекте с устройством, сюда можно подключить видеомагнитофон или аналоговую видеокамеру для оцифровки домашнего видео.

В комплект поставки этого ТВ-тюнера, помимо самого устройства, пульта ДУ и набора соответствующих кабелей, входят следующие программы: Ulead PhotoExplorer 8.5 SE, Ulead VideoStudio 8 SE и Ulead DVD MovieFactory 3 SE.

На практике данное устройство превзошло все ожидания. При кабельном подключении тюнер поймал все 14 доступных каналов, основная часть из которых транслировалась четко, практически без помех.

Интересна и цена на данное устройство. При всех своих достоинствах — малых размерах и возможности подключения к ноутбуку (без дополнительного питания) — тюнер в рознице будет стоить приблизительно 80–85 долларов.

Устройство предоставлено компанией K-Trade — эксклюзивным дистрибутором компании Compro www.k-trade.ua



Компьютеры + программы

Compro VideoMate U880

нером используется аналогичное предыдущей модели программное обеспечение, которое позволяет записывать видео в форматах MPEG-1, MPEG-2

Комплектация устройства также минимальна: сам ТВ-тюнер, два переходника с mini-jack на один из стандартных антенных разъемов и USB-удлинитель. В комплекте с тюнером поставляется программное обеспечение

Ulead PhotoExplorer 8.5 SE и Ulead DVD MovieFactory 3 SE.

заметить, что для записи любимых телепередач или фильмов слабого ПК будет маловато. Так, например, для записи в формате VCD нужен компьютер с тактовой частотой центрального процессора не меньше 800 МГц и памятью не меньше 128 Мб. Для записи видео в формате DVD лучше всего иметь компьютер с процессором 2,4 ГГц и памятью 512 Мб. В противном случае записанный материал будет попросту «тормозить».

Минимальные размеры устройства, как оказалось, еще не гарантия того, что и цена будет минимальной: в ближайшее

ТВ-тюнер Compro VideoMate U880 поистине считается самым маленьким устройством из всех известных мировых аналогов. И это не пустые слова: по размерам этот ТВ-тюнер лишь слегка больше какого-либо USB Flash-накопителя или USB Wi-Fi адаптера. Разъем на устройстве всего один – вход для антенного переходника (mini-jack). Подключение к компьютеру аналогично подключению любой «флэшки». Как показала практика, подключать устройство к ПК лучше всего не напрямую, а через USB-удлинитель. Дело в том, что, подключенный непосредственно в USB-разъем ПК, тюнер под весом ТВ-кабеля может выпасть из гнезда, а если кабель будет тяжелый, то, возможно, и обломаться.

VideoMate U880 является упрощенной версией модели U900 со всеми вытекающими отсюда последствиями. Для работы с тю-

и MPEG-4 по таймеру с последующим выключением ПК или переходом в ждущий режим. Также во время записи предусмотрена функция паузы для пропуска ненужной информации в виде надоедливых рекламных роликов. Также реализована возможность настройки яркости, цвета, насыщенности, контраста и четкости для каждого ТВ-канала в отдельности. Устройство отличается от VideoMate U900 отсутствием аудио и видео входов и отсутствием поддержки NICAM формата. Также к этому тюнеру не прилагается пульт ДУ. Но если все же вы не можете обходиться без дистанционного управления компьютером, можно подключить к вашему ПК практически любой универсальный пульт ДУ для компьютеров.

Основным преимуществом данной модели является простота и легкость в обращении с ней. Являясь самым маленьким тюнером из ныне известных, устройство легко подключается не только к стационарному ПК, но и к любому ноутбуку, оснащено операционной системой семейства Windows. Для работы с тюнером достаточно воткнуть его в порт и установить драйвер. Всё остальное программа сделает автоматически.

Несмотря на свои малые размеры, устройство отличается отличным приемом и качеством картинки принимаемых каналов. Стоит

время тюнер появится на полках магазинов, и стоит он будет приблизительно 75–80 долларов. Учитывая минимальные размеры устройства, возможность подключения его к ноутбуку и качество приема сигнала, можно смело утверждать, что ТВ-тюнер VideoMate U880 будет пользоваться немалым спросом.

Устройство предоставлено компанией K-Trade – эксклюзивным дистрибьютором компании Compro www.k-trade.ua



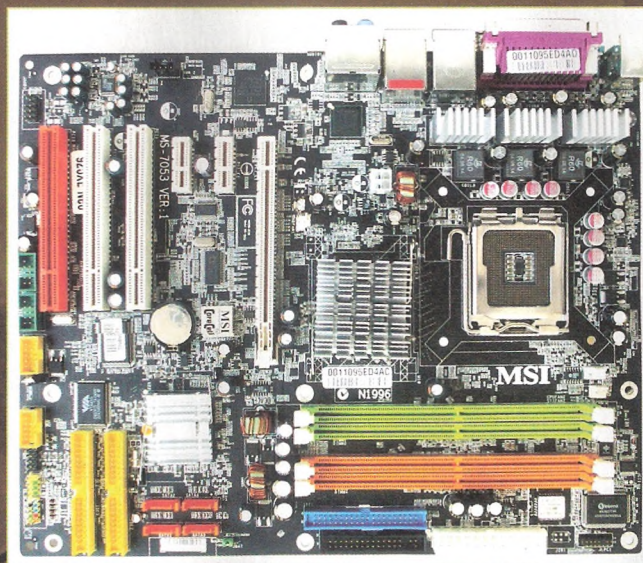
Жажда скорости: MSI 925XE Neo Platinum

Игры сильных мира сего продолжаются. Ещё недавно мы путались в сокетах и чипсетах под Opteron'ы, а теперь и Intel предлагает нам сделку с разумом ради чистой скорости.

«Да не нужны мне эти понты, даже и смотреть не буду!» – уговаривал я себя ровно до того момента, когда среди прочего железа в тестовой лаборатории не появилась супер-коробка от MSI. Супер-коробка – это не игра слов: если же супер-обложки, а вот это как раз такая супер-коробка – открывающаяся как подарочный адрес и снабжённая пластиковой ручкой а-ля деловой портфель. Вот теперь сиди и думай, куда можно сходить в люди с коробкой от материнской платы? Но меня, конечно, заинтересовала не коробка, а её содержимое.

Теория проста – есть процессор Pentium 4 EE, работающий на специальном чипсете i925XE. XE здесь значит eXtreme Edition. Кстати, EE тоже значит Extreme Edition. Не спутаешь: процессор eXtreme Edition – это двухядерный проц, «двойная кора» (Dual Core) то бишь, а EE – это тоже «экстрим», но не такой экстремальный, просто разгон по частоте. Для первого нужен чипсет 955X, а для второго сойдёт и 925X. Вот и не угадали! Здесь X значит eXpress. Или я опять всё напутал? В любом случае вы чувствуете, как вас накрывает мощная волна экстремального креативного маркетинга. Ну, нам к креативному маркетингу не привыкать. Движемся дальше.

Так вот. Новый чипсет, согласно данным с сайта Intel, поддерживает только EE-процессоры, для которых он и соз-



дан. Плата же MSI, как утверждается, поддерживает также и старые Prescott'ы.

Вскрытие коробки Neo Platinum показало, что на самом деле там ни платины, ни Neo не обнаружилось. Зато там оказалась сама материнская плата и ещё масса различного «стаффа»: шнурки, панельки, парочка дисков, – но именно благодаря «стаффу» на плату ставят индекс Platinum; как следствие, мама стоит под 200 бакинских (на момент написания статьи – примерно 180).

Внешний осмотр самой платы показал неплохую сборку: плата большого формата ATX со всеми полагающимися дырками. Говорят, на нее можно повесить девять винтов! (Я не считал, но глаза разбегаются.) Сборка приличная, все разведённые по текстолиту компоненты на местах, даже все электролиты стабилизации установлены – щедрость, близкая к экстремальной. Также в наличии современная маркировка цветом: я воспринимаю

это как ущемление прав дальтоники, хотя я бы и на ощупь вставил любой socket.

Что ещё видно на плате? Естественно, разъемы под память – под двухканальную DDR2 400/533 МГц, что следует из частот FSB. Конечно, не всё так «прямоугольно», как известно, частота памяти соотносится с частотой процессора и той же FSB как попало, в соотношении «х, делённый на у». Но в MSI i925XE есть режим CPU Ratio Unlock. Это значит, что память и процессор гонятся синхронно, так сказать, «мы вместе горели и вместе сгорим». Не дай бог, конечно, но если вы зададитесь целью разогнать и спалить память, то попрощайтесь с процессором.

Из PCI вытянули всё возможное: три обычных 32-битных универсала 3,3/5 В, два коротких PCI Express X1 и один видящий X16. Так сказать, ничего лишнего и всё что нужно. Дисковые контроллеры на чипе ICH6R включают двойной ATA-150 (на одном шлейфе на

два юнита) и четыре канала настоящего hotplug SATA. «Хот-плаг», а также эмуляция очереди команд SCSI спрятано в меню BIOS под буквами AHCI. Кое-кому этого показалось мало, и на плату закинули еще и отдельный ATA-RAID 133 на контроллере VIA6410 (вы его найдёте возле самих разъемов IDE, которые он обслуживает, он жёлтого цвета): вы можете подвесить на них до четырёх IDE-дисков в режимах 0, 1 и 0+1. Конфигурация всех возможных режимов подключения дисков – это не для слабонервных, поэтому «если вы подключаете SATA в режиме эмуляции IDE...» и так далее почитаете в документации.

Звук 7.1 сделан на южном мосту и называется CM19880L. В качестве спецификации (или чего уж там) используется Azalia 1.0 – это то, о чём так долго говорил Intel, как о High Definition Audio. Как видно, стандарт написать смогли, а конкурировать по цене чипа с C-Media – не потянули. Кроме прочего, есть выход на универсальный аудио-джек и реальный многопоточный звук.

Сеть, как и всё остальное, сделана с избытком: отдельный разъём на шине PCI-E поддерживает режим гигабитного Ethernet. В основе этой шины – чип Broadcom BCM 5751 KFB, который удовлетворяет IEEE 802.3. Как известно, обычная шина PCI не обладает достаточной пропускной способностью для реального гигабита, так что без специальных мер это просто филькина грамота. Для менее требовательных хаков – распаянный рядом разъём, подключённый к «филану» (PHY LAN – окончательный сетевой модулятор физи-

ческого уровня), роль которого играет Intel 82562EZ 10/100, встроенный в I/O хаб (ICH, I/O Controller Hub, «интеловский» южный мост). Кстати, мелочь, но заметная: теперь оба моста чипсета прикрыты радиаторами, хотя и оба без кулеров.

Наконец, восемь USB (четыре назад, четыре на шлейфы), разъемы SPDIF и 1394 (опция, которая у меня уже была в наличии), а также один COM и один LPT. Как говорится, если где-то ещё вы найдёте больше разъемов – позвоните нам, и мы приделаем ещё больше.

Пару слов о разгоне: он есть. Не впечатляет? Ладно, вот другие два слова: Core Cell. На самом деле это не только оверклокинг (называется Speedster), но также и всякие системы мониторинга (LifePro), сбережения энергии (PowerPro) и даже понижения скорости кулеров, чтобы было тише (BuzzFree). Хуже того, в BIOS даже есть функция DOT, то есть Dynamic Overclocking Technology, которая, если активирована, старается погнать камень при первой необходимости и убрать

разгон после спада нагрузки. Это как даун-степпинг наоборот. Сам процесс разгона при этом становится нудным и нетворческим занятием. Как видите, технологий пятьдесят на пятьдесят: вы его гоните, а он норовит затормозиться и остыть немного. Будьте бдительны, в свободное время гоняйте графические тесты. Шутка.

В заключение надо сказать, что на сайте MSI рядом с картинкой платы я обнаружил загадочное сообщение красным цветом: «Данная плата поддерживается только MS Windows XP/2000!». Не верю, конечно. Наверное, под другие ОС просто «дрова» не написали. И зачем, вы мне скажите, под Windows два сетевых адаптера? Не сервер ли 2003 строить? Тут нужна ясность, которой пока нет.

Так готов ли я выложить за эту мамку 180 у.е.? Я лично не готов, но виновата не мамка, а те, кто мне деньги платит. То есть если взять живого геймера, подключить его к переменному току 50 Гц и спросить, что ему дороже – частота FSB или два ядра, то он может только на-

гло рассмеяться в ответ: любому кондуктору ясно, что от двух ядер в играх толку мало. То же самое можно сказать и о 95 % других приложений. Частота – вот наш бог. Так что если вы тоже «из этих», из экстремалов, то эта плата вас должна очень заинтересовать. По крайней мере, других таких под 1066 МГц придётся поискать, а эта у нас доступна, и даже из нескольких источников, и даже по неплохой для своей начинки цене.

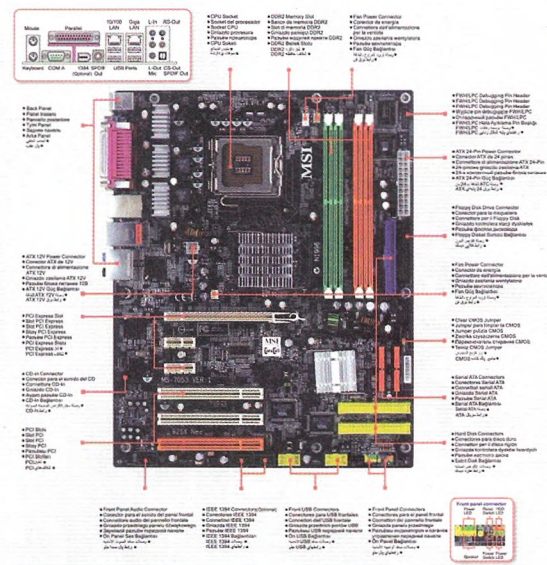
Да, и совсем уже вдгонку. Не экономьте на блоке питания, эта плата и процессор EE съедят всю мощность, которую

вы сможете на них подать. Я бы даже воспользовался случаем и поменял старую проводку в доме на что-то более стоящее. ☺

Успехов.

Арсений Чеботарёв

925XE Neo



СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

ДОБА
= 2 у.о.

IP
TELECOM

подробіці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 9 (46), вересень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітий
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 25.08.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №05-4414

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

Демки

- Dungeon and Dragons: Dragonshard
- Pilot Down: Behind Enemy Lines

Патчи

- Бригада Е5: Новый альянс – неофициальный патч 1.03
- Metalheart: Восстание репликантов 1.02
- Пограничье 1.1
- Dungeon Siege II 2.1

Реплеи

- Избранные демки лучших украинских команд по Counter-Strike на World Cyber Games 2005 Ukraine Preliminary

Видео

- Hellgate: London
- Ролик из фильма Doom 3

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнях:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		5	4,80	Да!		5	6,0
Да!		6	4,80	Да!		6	6,0
Да!		7	4,80	Да!		7	6,0
Да!		8	4,80	Да!		8	6,0
Да!		9	5,0	Да!		9	7,0
Да!		10	5,0	Да!		10	7,0
Да!		11	5,0	Да!		11	7,0
Да!		12	5,0	Да!		12	7,0
Да!		Спецвыпуск №2 «Читы и коды»					11,0
Да!		Спецвыпуск №3 «Все об RPG»					11,0
Да!		Спецвыпуск №4 «Читы и коды»					11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



 Контент-провайдер - ТОВ "Пойнт Ком"
 Повний перелік мелодій, логотипів, лістівок,
 java-ігор, інших розважальних сервісів і послуг,
 а також партнерські програми www.fishka.com.ua
 Технічна підтримка (044) 235 1355 (info@pointcom.ua)

...і Ви побачите навіть непомітно!

КОНТРАСТНІСТЬ
до 1500:1

ШВИДКІСТЬ
РЕАКЦІЇ
8 мілісекунд



Нові TFT-монітори Samsung 173P^{plus} / 193P^{plus}

**з рекордними показниками швидкості реакції (8 мс)
та контрастності (до 1500:1)!**

Надшвидка реакція матриці (8 мс) робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Функція MagicPivot автоматично розвертає зображення при повороті монітора (0-180°). Ваші незабутні враження доповнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки. Завдяки неймовірному ступеню контрасту від 1000:1 (193P^{plus}) до 1500:1 (173P^{plus}) користувач нового TFT-монітора Samsung зможе розрізнити непомітні раніше відтінки і відтворити на екрані все розмаїття кольорів. Тепер можливості відтворення кольорів дорівнюють можливостям їх розрізнити, притаманним лише людському оку.



MagicSpeed

MagicContrast
1500:1

MagicPivot

Алгрі (0482) 379706, 379707
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

SAMSUNG